

JOC FULL PRECURSORS JOCUL CARE ÎNCEARCĂ ȘI REUȘEȘTE SĂ LE FACĂ PE TOATE

LEVEL

JOCURILE ANULUI
2012 special

JOCUL ANULUI 2012 premiile



hands on

rFACTOR 2

preview

LOLLIPOP CHAINSAW
DARKSIDERS II

review

THE DOCTOR WHO CLONED ME
DUSTFORCE
FLATOUT 3
UNEPIC

DVD

TRAILERE DEMOS
MODS FREEMOVE
DRIVERS PATCH
JOCURI EXTRA

februarie 2012

Preț 14.99 lei



5 948490 250039



01202

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

CHIP 02.2012
fotoworld.chip.ro

FOTO VIDEO

O clipă. O fotografie.

Portofolii
Sorin Vidis
Cătălin Flădi

Fotografia de NATURĂ
Peisaj Macro Wildlife
Preț special 24,98 lei
Revistă + carte

**Tendințele
anului 2012**
Proiecte foto
creative

Ediția lunii februarie a revistei **CHIP FOTO-VIDEO**
este disponibilă împreună cu
cartea „FOTOGRAFIA DE NATURĂ”,
la prețul de 24,98 lei.

Ghid pentru imagini creative

Fotografia de NATURĂ

pe înțelesul tuturor

Aflați totul despre
**Peisaj
Macro
Wildlife**

CHIP KOMPAKT
CHIP FOTO VIDEO

Sfaturi de fotografiere
profesioniște

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie
sau poate fi achiziționată din librării.

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754963,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
CSN: 1502-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mirela Dumitru (kimo) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Cîlin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aroşia
Sebastian Bulanca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bulanca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturii)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albă (oana.alba@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristina Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nici Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
George Cîmpol (georghe.cimpol@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

BRAT
LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Titlurilor
(BRAT).

SRNA
Publicaţie cu beneficiă de rezultate de audienţă
conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform
criteriilor SRNA (anularea de evaluare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/edţie.

INSERŢIILE DIN ACEST NUMĂR:

D-Link 100
Unicredit 33
Vodafone 9, 92, 93

ENERVEAZĂ-TE!

Internetul gume de articole pro, contra şi despre
piraterie pur şi simplu şi cred că murii de nerăb-
dare să aflaţi părerea mea obiectivă despre acest
subiect controversat. Părerea mea obiectivă este
că e imposibil ca un om întreg la minte să se declare
100% pro sau 100% contra străvechii practici a încălcării
dreptului de autor. Din motive evidente. Iar un articol
echilibrat e doar o lectură plăcută, care te ţine ocupat
până îţi vine jocul de pe Steam sau de pe torrenti. Deci,
s-ar putea spune că sunt în ceaţă. Şi nervos! Până să
ajung la textul pe care îl aveţi în faţă, am aruncat la coş
două articole care susţineau cauza haiducilor de pe in-
ternet, un alt textuleţ în care căutam justificări muritor-
ilor de foame din industria jocurilor, pe care pirateria i-a
obligat să investească şi în jocuri, nu doar în campanii
de marketing pentru jocuri, şi, când m-am mai calmat, o
mică năvală foarte pacifistă, echilibrată şi obiectivă, dar
cu utilitate zero, despre binefacerile unui sistem în care
unul cumpără şi alţii fură. La coş şi cu ea.

Tot ce-mi rămâne de făcut e să mă enervez, să ob-
serv situaţia actuală, să-mi fac cruce de trei ori, să-mi
scuip în sân şi, probabil, să-mi caut alt hobby în mo-
mentul în care hard diskul va crăpa sub povara spyware-
ului căpatat de la stăpânire în schimbul privilegiului de a
accesa internetul (vezi diversele ştiri alarmiste în legă-
tură cu ACTA). M-am îngrozit cifrele şi procente (inven-
tate sau nu) legate de piraterie (până şi cele mai opti-
miste m-ar fi băgat în mormânt dacă mi-ar fi lăsat taxa
moştenire EA-ul), însă la fel de epice şi viscerele sunt şi
bugetele alocate celor mai noi titluri AAA, semn că
Industria, ca un întreg, nu numai că nu e ucisă cu sălbă-
tice de piraterie, ba chiar prosperă de ceva timp incoa-
ce. La fel şi celelalte industrii, cea muzicală şi cea a fi-
mului. Nu ştiu cum se face, dar de când pirateria a
devenit ciumă modernă, numărul de efecte speciale a
crescut, premiile s-au înmulţit, chefoasele cu şampanie
şi pitipoance s-au triplat, „artiştii” s-au înmii, semn că e
o păinică de mâncat şi în industriile astea muribunde.
Cu toate acestea, a fost declarat jihad împotriva pirate-
riei. Pe toate fronturile. Ceea ce nu m-ar deranja cât ne-
gru sub unghie, să se omoare unii pe alţii, eu am ce juca
între timp, dacă n-ar exista victimele colaterale. Nu ştiu
alţii cum au rezolvat dilema, dar eu încă nu am reuşit să
asimilez conceptul de victimă colaterală, oricât de mul-
te jocuri de răzbel am butonat. Ori sunteţi în stare să vă
scoteaţi ochii departe de civilizaţie şi de „victimele cola-
terale”, ori învaţaţi naibii să trăiţi unii cu alţii. Valabil şi în
războiul împotriva pirateriei. Totul e OK, legal şi moral,
până loveşti în nevinovatat care n-are nicio treabă cu
tine. Sau în cel care stă cu banii în mână întrebându-se

oare ce CD să cumpere de la tine? E dreptul tău să îţi
aperi marfa şi nevoile şi banul, dar când dai fuga la
un Guvern oarecare cu ACTA/SOPA/PIPA-năpropt, ce-
rându-i să-ţi protejeze interesele chiar şi cu preţul
libertăţilor unor cetăţeni care, în fond şi la urma urmei,
sunt mai mulţi decât tine şi n-au chiar toţi sedii în para-
disuri fiscale, orice simpatie am avut pentru tine (iar eu
personal am avut şi încă mai am mai multă decât ar
merita unii) s-a terminat. Şi e momentul să-mi mut biz-
nisul în altă parte. Pe un tracker de torrenti, la un inde-
pendent simpatcă şi cu bun simţ sau pur şi simplu să-mi
aleg alt hobby. În toate cazurile, sunt un client pierdut.
Şi asta pentru că m-aţi enervat. Eliminaţi pirateria? Mai
îmi rămân două căi, în orice caz n-o să mor de plictisea-
lă. Renunţaţi să stărpiţi piratii, dar eliminaţi PC-ul din
ecuaţie? În maximum trei ani, veţi avea aceeaşi proble-
mă şi pe console. Ai aici doaream, de fapt, să ajung. Eu,
clientul utilizator de PC, am toane, ca orice fiinţă, nu
sunt dedicat trup şi suflet unei companii, unul produs
anume, pe care îl cumpăr în orice condiţie. Sau aş ar
trebui să fiu. Chiar dacă aş fi, în condiţiile în care trec
peste amărălile nejustificate, DLC-urile la suprape-
r, lansările decalate, DRM-urile draconice, suportul care
înceţea la trei luni după lansare, şi totuşi scot 60 de
euro din buzunar pentru un joc de opt ore, consider că
mi-am cumpărat, alături de produs, şi dreptul de a nu fi
implicat în războiul vostru.

Însă nici cu pirateria nu mi-e ruşine. Nici ea, săracă,
nu duce lipsă de imbecili sinistri. Aruncaţi un ochi peste
unele coment-uri de pe tracker şi spuneţi-mi sincer,
nu vă doriţi, undeva în adâncul sufletelului vostru, să
apară DRM-ul perfect doar să scoată mamoni un bănuţ
din buzunar şi să plătească măcar 1% din proştia de care
dau dovadă? Iar Marius, mare admirator al oamenilor de
bine de la Simbini (pe care profesionalismul şi respectul
arată clienţilor, respect care s-a materializat în suport
îndealungat pentru titlurile lor, modabilitate şi alte chestii
de care jucătorii importanţi din Industrie se cam fe-
lesc, l-au ţinut în viaţă deşi se adreasează unei nişe), toc-
mai îmi povestea de citez „nişte idioti care folosesc scula
de spart a Skid Row (pentru Race 07) ca să *** câte curse
de multiplayer online apucă”. Alte victime colaterale. Păi
să nu te-apuce pandaliile când o mână de magoşi sar la
beregata puţinilor companii care îţi-au arătat respect şi
reuşesc să-i convingă pe ceilalţi că, orice-ai face, omul
rămâne om şi n-are rost să te înlegei cu el? Nu apăr pi-
rateria, nu apăr Industria, mă apăr pe mine. De toţi
trăieşti, de orice parte s-ar afla. Şi aş ar trebui să faceţi cu
toţii. Respectaţi-vă! Enervaţi-vă!

■ ciolan

KiMO

- 1 rFactor 2
2 Dustforce
3 Cave Story +



Koniec

- 1 Starbase Orion
2 Uneplc
3 Cave Story +



cioLAN

- 1 Uneplc
2 Cave Story +
3 Dustforce



Marius Ghinea

- 1 rFactor 2
2 Thrustmaster RGT
FFB Clutch
3 Uneplc



Caleb

- 1 Cave Story +
2 Uneplc
3 rFactor 2

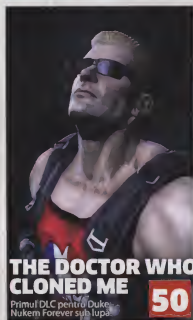
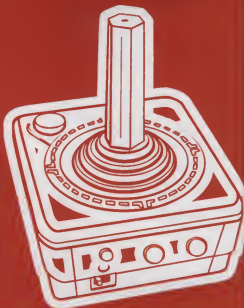


REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încălțăm cloape tehnice cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

premiile

12 JOCUL ANULUI 2011



THE DOCTOR WHO CLONED ME

Primul DLC pentru Duke Nukem Forever sub lupă

50



22 JOCURILE ANULUI 2011

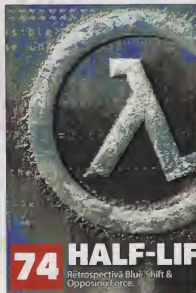


44 rFACTOR 2



Un action savuros cu școală și zombi

34 LOLLIPOP CHAINSAW



74 HALF-LIFE

Retrospectivă Blue Shift & Opposing Force

PRECURSORS

Precursorii sunt legenda galaxiei, dar nimeni nu știe care dintre rasele existente în galaxie le poartă genele. Iar lumile galaxiei sunt frumoase, unice și deosebit de periculoase. Câteva sunt locuite, unele sunt deșertice, altele zac în ruine, iar multe dintre ele sunt doar simple stații pe rutele de transport ale contrabandiștilor.

O parte dintre lumile galaxiei sunt la începutul evoluției lor, în vreme ce altele sunt în declin. Numai după ce ai parcurs aceste lumi, când vei simți dogoarea oceanelor de lavă și frigul cumplit din abisurile întunecate, când vei vedea ceruri arzând, vei înțelege care este adevărata putere a naturii. Numai când vei întâlni jungle de nepătruns, politicieni perfiți, protectori cu spirit de sacrificiu și tirani cruzi, vei înțelege pasiunea societății. Numai când vei ajunge în sectoare neexplorate ale galaxiei și vei întâlni fenomene naturale minunate, când vei zbura prin coada unei comete sau pînă într-un portal misterios, atunci vei percepe cu adevărat diversitatea și adâncimea infinită a universului. Ar putea fi o aventură de neuitat.

Precursors a fost și rămâne cel mai ambițios proiect al rușilor de la Deep Shadows, un action-RPG extrem de complex și de variat, care ar fi putut îngrăuna Mass Effect din toate punctele de vedere. Însă resursele insuficiente și obligația de a

lansa jocul nefinisat, doar de dragul distribuitorului, l-au împiedicat să devină ceea ce ar fi trebuit să fie de fapt. Și totuși, universul din Precursors merită explorat. Acțiunea jocului se petrece atât în spațiu, unde se transformă într-un veritabil simulator de lupte spațiale, cât și pe suprafața planetelor. Locul de joacă din Precursors este, într-un cuvânt, imens.

Pe lângă castrunile spațiale și pac-pac-ul de la sol, poți interacționa și colabora cu diverse facțiuni, îndeplinind diverse obiective în numele lor. În acest fel îți câștigi bani, esențiali pentru eroul nostru. Cu bani ai ocazia să cumperi noi arme, să îmbunătățească și să repare nava spațială pe care o deține.

Diverse vehicule îți permit deplasarea la sol și explorarea planetelor, însă în spațiu poate folosi o singură navă, ce îi este oferită la începutul jocului. Iar pentru că se încadrează în genul RPG, eroul își poate îmbunătăți caracteristicile personale, precum și abilitățile navei.

Pe scurt, Precursors vrea să fie un joc în care putem face aproape orice și este păcat că producătorii nu au reușit să meargă mai departe. Oare ce ar fi ieșit din mâinile lor dacă ar fi avut un buget comparabil cu cel al unui titlu AAA produs de EA? Cine știe... Însă chiar și așa, Precursors demonstrează că se poate.

06 ȘTIRI

SPECIAL

- 12 PREMIIILE „JOCUL ANULUI 2011”
- 22 JOCURILE ANULUI 2012

PREVIEW

- 34 LOLLIPOP CHAINSAW
- 40 DARKSIDERS II

HANDS-ON

- 44 RFACTOR 2

REVIEW

- 50 DUKE NUKEM FOREVER: THE DOCTOR WHO CLONED ME
- 52 DUSTFORCE
- 54 Q.U.B.E.
- 56 FLATOUT 3: CHAOS & DESTRUCTION
- 58 UNEPIC
- 62 CAVE STORY +
- 64 TO THE MOON

INDIE

- 66 GRATUITOUS SPACE BATTLES

FREEPLAY

- 69 MINI GAMES

IOS

- 70 STARBASE ORION

RETRO

- 74 HALF-LIFE: OPPOSING FORCE & BLUE SHIFT

LOAD

- 76 DAN DARE: PILOT OF THE FUTURE

HARDWARE

- 80 THRUSTMASTER RGT FFB CLUTCH
- 84 ASUS LAMBORGHINI VX7
- 86 APPLE MACBOOK PRO 15”
- 87 AVERMEDIA GAME CAPTURE HD
- 88 LOGITECH F540
- 89 ASUS RADEON HD7970
- 90 TEST COMPARATIV – STICKURI DE GENERAȚIE NOUĂ

LIFESTYLE

- 92 NEMIRA – AMINTIREA PĂMÂNTULUI
- 93 FILM – CALUL DE LUPĂ
- 93 WWW.



GUILD WARS 2: BETA TEST ÎN MARTIE

Prin vocea președintelui său, Mike O'Brien, ArenaNet a dezvăluit că un test beta pentru Guild Wars 2 este programat să aibă loc în luna martie a acestui an, fără a specifica exact și ziua. De asemenea, a mai fost precizat că jocul va fi lansat în cea de-a doua jumătate a lui 2012.

A GAME OF DWARVES

Se pare că viol... reimaginarea modernă a titlurilor vechi care au făcut istorie este mană cerească pentru Paradox. După ce au anunțat The Cartel ca un răspuns la shooter-ul Syndicate, Paradox continuă să câștige faimă în rândul gamerilor mai bătrâni anunțând un alt joc de inspirație „bullfrogiană” cu ceva influențe indie (Dwarf Fortress): A Game of Dwarves. Nu, nu are nicio legătură cu A Game of Thrones, cum v-ați aștepta de la un joc intitulat A Game of Dwarves, ci mai degrabă cu Dungeon Keeper, deci probabil un titlu mai inspirat ar fi Mine Swee... Keep... știți ceva, e mai bine așa. Dacă trebuie să vă spun ce e acela un Dungeon Keeper, nu meritați să-mi citiți știrea. Astfel, jucătorii pentru care Dungeons (un joculeț obscur care se voia a fi al treilea Dungeon Keeper sub altă licență) n-a fost destul de

dungeonkeeperesc au căpătat un nou motiv de entuziasm. Pentru că A Game Of Dwarves le va oferi șefa unei brigăzi frunțate de pitici săpători, a căror sarcină va fi să sape și să întrețină un așezământ tipic dwarilor. Adică o mină. Pentru a crește indicele epic al știrii și al jocului, o vom numi fortăreață. Ca toate fortărețele fantasy subpământene, și coșmelia fortificată a dwarilor va fi vizitată ocazional de Urgia din Adâncuri (TM), o urgie pe care invidia și dragostea de arginți (auri sau siliciți) o vor împinge la fapte necuțutate. Adică invazii, hoții și toate cele, genul de chestii în jurul cărora îți permiți să construiești un joc fără teama că n-o să ți-l cumpere nimeni. A Game of Dwarves se mai laudă și cu conținut generat aleatoriu (presupun că urgia și zăcămintele) și... cam atât, așteptăm mai multe detalii, eventual și o dată de lansare cu 012 la sfârșit.



BLIZZARD ANULEAZĂ BLIZZCON 2012

Anul 2012 va fi sau nu va fi deloc. Semne se arată peste tot. Pentru început, mayașii au hotărât că din 2012 nu vor mai oferi suport tehnic pentru calendarul clasic, dar vor lansa o versiune îmbunătățită pentru Androidul olmec și iOS. Egiptenii antici, mai jucăuși din fire, au lăsat și ei un mesaj pentru generațiile următoare. Faraon, papirus, bici, viscol, sclav, lacrimă, trei piramide, tort fără lămânări, bec, bec, bec, spic de orez. Mesajul, inscripționat pe un dispozitiv misterios cu zece butoane de lemn descoperit în mână dreaptă a mummiei faraonului Tutankhamon, a fost în sfârșit descifrat și a cutremurat o lume întreagă: În al cincilea an de domnie al faraonului Kotheekamon, Blizzard va înălța trei monumente care îi vor aduce o piramidă de bani stăpânitorului-zeu. Cum vă afectează asta pe voi? Păi, în 2012, veți fi martorii lansărilor lui Diablo III, Starcraft 2: Heart of the Swarm și World of Warcraft: Mists of Pandaria. Blizzard se grăbește, deci. Asta sigur nu e un semn bun... Ca acest lucru să fie posibil, va trebui să vă lipsiți de Blizzcon-ul din 2012, anulat de Blizzard din cauza orarului încărcat. De cele trei lansări. În alte cuvinte, oamenii sunt momentan prea ocupați pentru un show de calibrul Blizzcon-ului, pe care îl vor relua, însă, în 2013. În locul Blizzcon-ului, Blizzard va organiza Campionatul Mondial Battle.net 2012. Undeva în Asia. Probabil Coreea de Sud, unde Starcraft-ul este sport național. Reamintim cititorilor că singurul an fără Blizzcon (eveniment organizat pentru prima oară în 2005) a fost 2006, când un cutremur de 6,3 grade a ucis 6000 de oameni în Indonezia, iar Lipotes vexillifer (o specie de delfin de apă dulce) a fost declarată specie dispărută. Griji mare în 2012. Mai ales dacă sunteți delfin.

DIABLO 3 A RĂMAS FĂRĂ SENIOR PRODUCER

Blizzard a anunțat că Senior Producer-ul lui Diablo III, Steve Parker, a părăsit echipa după nu mai puțin de cinci ani de implicare în procesul acestui joc. Din păcate, pentru moment nu au fost dezvăluite motivele ce l-au determinat pe acesta să părăsească studioul.

PS... Kill it" e de bine.



Hey Twitter, I'm no longer working at Blizzard or on D3. I've had a great 5 yrs there and those guys are going to kill it with Diablo.

Blizzard Twitter Facebook YouTube

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC A ÎNGHIȚIT SUTE DE MILIOANE DE DOLARI

Nu știu de voi, însă eu mereu am fost curios de bugetul alocat unui joc AAA masiv multiplayer online, iar datorită celor de la LA Times, articol care a fost preluat și de GamelInformer, aflăm că Electronic Arts a alocat pentru producerea lui Star Wars: The Old Republic peste 200 de milioane de dolari.

La acest joc au lucrat peste 800 de persoane timp de 6 ani, s-au folosit 1000 de actori pentru înregistrarea vocilor celor 4000 de personaje și s-a produs o poveste egală cu 1600 de ore. Însă, pentru ca acest joc să devină profitabil, The Old Republic necesită a fi cumpărat de cel puțin 1 milion de persoane care să plătească un abonament lunar timp de cel puțin un an. Iar dacă la capitolul vânzări Electronic Arts a vândut peste 1 milion de exemplare, rămâne urmând că cei care au achiziționat acest joc vor fi dispuși să plătească pentru a continua să îl butoneze timp de un an. Forța economică fie cu ei.



ALEGE-ȚI PROPRIA AVENTURĂ

Fiindcă în copilărie am fost fent de hobbyurile decedente ale tinerilor capitaliști, adică benzile desenate cu super-eroi, board-games, cărțile-joc (Choose Your Own Adventure) și RPG-urile PnP (Pen and Paper), m-am gândit să recuperez. Despre benzi desenate putem discuta pe forum, am scris și voi mai scrie despre board-games în revistă, iar PnP-ul nu m-a prins precum am crezut la început. Au mai rămas așa numitele cărți-joc, o „specie” de romane fantasy (și nu numai) interactive, în care cititorul este pus în fața unor decizii, iar plot-ul avansează în funcție de alegerile sale. Conflictele armate sunt „rezolvate” cu ajutorul unui sistem de luptă rudimentar în care zarul joacă un rol destul de important. O scurtă sesiune de informare pe Internet mi-a indicat două serii celebre în Vest: Fighting Fantasy (a lui Steve Jackson și Ian Livingstone) și Lone Wolf. Fiindcă sunt curios din fire, am încercat variantele clasice, pe care, ca utilizator înrăit al PC-ului, le-am găsit ușor încomode. „Pauzele” dedicate zarurilor și calculului și săritul de la o pagină la alta conform instrucțiunilor m-au cam scos din atmosferă și, într-un final, am revenit la romanele clasice cu regretul că nu sunt atât de old-school pe cât credeam. N-aș numi-o chiar stare de ultimă oră (a se citi „Jună”), însă compania Worldweaver m-a scos din bucluc când a hotărât să aducă aceste cărți pe Kindle. Cum toate sarcinile obositoare (calcul, topăitul de la o pagină la alta, cartografierea), cu excepția cititului, sunt preluate de musii Kindle, rezultatul este o lectură fluidă, plăcută

There is a small raft in front of you on the bank with a long stick resting beside it: you could punt across the river. A rickety old bridge crosses on the right. If you don't trust any of these, you may swim. Which will you choose?

Swim	
Risk the bridge	
Ring the bell	
Punt the raft across	
DEATH 0/0	STARING 0/12
	LOCK 0/10

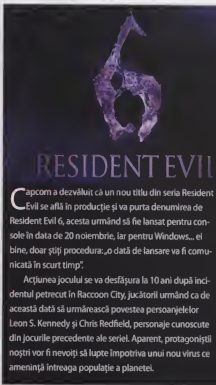
și o experiență de joc/citit fragmentată. Momentan au fost publicate primele patru cărți din seria Fighting Fantasy și primele două din seria Lone Wolf.

Din nefericire, Kindle Active Content (conținut interactiv și aplicații pentru Kindle) există oficial doar în Statele Unite, deci teoretic nu puteți cumpăra cărțile din Kindle Store. Practic, restricțiile teritoriale pot fi ocolite foarte ușor. Nu mă întrebați exact cum, este ilegal să obligați oamenii să vă la cei patru dolari jumă cât costă o carte, așa că n-am voie să vă spun. Dar sunteți omușori inteligenți și sigur vă veți da seama că Internetul vă permite să locuiți și în beciul părintesc și în campusul Universității din Michigan :).



TERRARIA LA CUTIE

Hitul indie Terraria, disponibil momentan doar în varianta digitală, se va manifesta fizic în magazine începând cu luna martie a anului curent. Producătorii au hotărât că și colecționarii sunt oameni și, drept urmare, începând cu 19 martie 2012, cu ajutorul distribuitorului Merge Games, le vor oferi doza necesară de carton/plastic/bunuri virtuale la un preț de aproximativ douăzeci de lire sterline. Terraria: Collectors Edition va conține, desigur, jocul (pe care îl puteți cumpăra de pe Steam cu 10 euro), plus un pet in-game, un târnăcop miniatural de plastic, cărți de joc și un poster. O adevărată comoară pentru colecționarii care se respectă.



Capcom a dezvăluit că un nou titlu din seria Resident Evil se află în producție și va purta denumirea de Resident Evil 6, acesta urmând să fie lansat pentru console în data de 20 noiembrie, iar pentru Windows... e bine, doar știți procedura: „o dată de lansare va fi comunicată în scurt timp”.

Aciunea jocului se va desfășura la 10 ani după incidentul petrecut în Raccoon City, jucătorii urmând ca de această dată să urmărească povestea personajelor Leon S. Kennedy și Chris Redfield, personaje cunoscute din jocurile precedente ale seriei. Aparent, protagoniștii noștri vor fi nevoiți să lupte împotriva unui nou virus ce amenință întreaga populație a planetei.



UN NOU ADDON PENTRU MAGICKA

Paradox Interactive ne informează că un nou expansion pentru Magicka a intrat în faza de producție, acesta urmând să adauge universului o nouă poveste și mai multe personaje tipice francizei. În The Other Side of the Coin, așa cum este botezat acest viitor pachet, jucătorii vor avea ocazia să intre în rolul vampirului Alucart, probabil vreo rudă ceva mai îndepărtată a lui Vlad, pentru o aventură comico-horror-satirică. De altfel, modul multiplayer PVP va fi mai bogat cu o nouă rasă - necromancer - și cu o hartă challenge.

CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI RUNES OF MAGIC

organizat de LEVEL și Frogster în ediția
Decembrie 2011 sunt următorii:

- **Thomas Hane** / **Isacur** din Târgu-Mureș, care a câștigat un **ROCCAT APURI ACTIVE USB-HUB WITH MOUSE BUNGEE**
- **Cristian Eftim** din București, care a câștigat un **LOGITECH RUMBLE GAMEPAD F510**
- **Florin Andrei** din Brașov, care a câștigat un **LOGITECH RUMBLE GAMEPAD F510**
- **Bogdan Bănuș** din Cluj-Napoca, care a câștigat un **STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD**
- **Constantin C. Popescu** din Alba Iulia, care a câștigat un **STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD**
- **Viorel Stănescu** din Brașov, care a câștigat un **STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD**

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail: emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.

SHOOTERUL XCOM A FOST ÂMÂNAT

Probabil din dorința de a nu supăra prea tare admiratorii bătrânei serii X-COM, oficialii 2K Games au hotărât să celebreze reboot-ul francizei cu o strategie (proaspăt anunțatul XCOM: Enemy Unknown) și de-abia după aceea să își bată joc de ea cu un shooter. Drept urmare, shooterul XCOM, dezvoltat de studiourile 2K Marin, a suferit încă o amânare și a fost reprogramat pentru perioada aprilie 2012 - martie 2013. Nu îmi place să mă bucur de răul altuia, dar... na na naaaaa naaaaaa naaaaaa!!!!



CELE MAI PIRATATE JOCURI DIN 2011

Cei de la TorrentFreak au avut amabilitatea să publice o listă cu cele mai piratate jocuri de pe Windows PC, Xbox 360 și Wii, iar spre surprinderea unora, jocurile de Wii chiar sunt piratate, multe persoane preferând să butureze FIFA 12, spre exemplu, din „Wimote”.

PC GAME DOWNLOADS ÎN 2011	WII GAME DOWNLOADS ÎN 2011	TOP XBOX 360 GAME DOWNLOADS ÎN 2011
Crysis 2 (3,920,000)	Super Mario Galaxy 2 (1,280,000)	Gears of War 3 (890,000)
Call of Duty: Modern Warfare 3 (3,650,000)	Mario Sports Mix (1,090,000)	Call of Duty: Modern Warfare 3 (830,000)
Battlefield 3 (3,510,000)	Xenoblade Chronicles (950,000)	Battlefield 3 (760,000)
FIFA 12 (3,390,000)	Lego Pirates of the Caribbean (870,000)	Forza Motorsport 4 (720,000)
Portal 2 (3,240,000)	FIFA 12 (860,000)	Kinect Sports: Season Two (690,000)

Hmm, trei shootere pe primele trei locuri și pe PC și pe console. Deci nu PC-ul, ci shooterele încurajează pirateria. Urmărind același raționament pe care l-am observat la unii distribuitori (nu ne mai interesează PC-ul din cauza pirateriei), propun ca industria să renunțe la shootere și să se concentreze pe strategii pe ture, că pe ălea nu le piratează nici dracul.

SE VOR LANSA

Kingdoms of Amalur: Reckoning	PC, X360, PS3	38 Studios
The Darkness II	PC, X360, PS3	2K Games
Syndicate	PC, X360, PS3	EA
Crusader Kings II	PC	Paradox Interactive

Caută în forum

Forum



Căutare

Claudiu_04



8



Care a fost primul tău telefon mobil?

Al meu a fost 3310 :P



Forum Vodafone

**Conectează-te la
Comunitatea Telecom!**

Intră pe forum.vodafone.ro și discută despre telefoane, aplicații, acoperire și multe altele.

În plus, poți câștiga un Samsung Galaxy Tab 10.1, un Vodafone Smart Tab 7 sau un Galaxy Nexus.

power to you





GET STEAM ON YOUR MOBILE DEVICE

FOR IOS AND ANDROID DEVICES

Available on the App Store

Available on Android Market

STEAM MOBILE PENTRU Clienții PLIMBĂREȚI

Te dezlepești cu greu de contul tău de Steam, iar când o faci, vrei să știi în continuare ce mai câmpăra, discută sau joacă prietenii din lista ta? Have no fear, **Steam Mobile** is here!

Versiunea mobilă a cunoscutei platforme de distribuție online de jocuri pentru PC și Mac este exact ceea ce și-a dorit o bună parte dintre clienții Steam, Valve anunțând lansarea variantei finale a aplicației pentru dispozitivele iOS și Android. Cu ajutorul acesteia, utilizatorii Steam de pretutindeni vor putea conversa cu prietenii lor, vizualiza profile, viziona screenshot-urile și conținutul generat de către alți utilizatori, citi știri, afla ofertele zilei și multe altele.

Nuile dispozitive mobile au schimbat modul în care oamenii interacționează, se joacă și consumă media, iar prin această aplicație confirmăm angajamentul nostru de a împlini dorințele clienților noștri și extinde funcționalitatea serviciului Steam, pentru o lă face mai bogat și mai accesibil tuturor, a declarat Gabe Newell, co-fondator și președinte Valve.

Prin urmare, cei care doresc să încerce aplicația Steam Mobile, nu au decât să o descarce în mod gratuit și să acceseze contul Steam prin intermediul telefonului sau tabletei. Mai multe detalii pe: store.steampowered.com/mobile



NINTENDO VA LANSA CONSOLA Wii U ANUL ACESTA

Președintele Nintendo, Satoru Iwata, a anunțat că noua consolă a gigantului nipon, Wii U, va fi lansată pe piață până la finele anului 2012 (probabil de Crăciun) în Japonia, Europa și Statele Unite ale Americii.

Wii U va fi de doar două ori mai puternică decât consola Xbox 360, conform unei surse anonime și apropiată proiectului, în vreme ce următoarea generație de console marca Microsoft va fi, se pare, de șase ori mai puternică decât cea din generația actuală. Dacă este adevărat, consola Xbox 720 va fi de trei ori mai puternică decât Wii U. Și totuși, Nintendo propune un concept suficient de inedit ca să-și cucerească fanii actuali și să atragă adepții noi. În plus, va avea și avantajul de a fi lansată pe piață înaintea consolelor PlayStation 4 și Xbox 720. Așteptăm răspunsul concurenței.

THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION – ÎN APRILIE

GOG.com a dat de veste că The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition pentru PC, o versiune mult îmbunătățită a jocului original, va fi disponibilă fanilor cunoscutului RPG începând cu data de 17 aprilie 2012. Oricine va cumpăra The Witcher 2 până atunci va primi update-ul gratuit, iar ca să facă oferta și mai atrăgătoare, distribuitorul a redus prețul jocului cu 15%.

Noua versiune ne va oferi, printre multe altele, aventuri și zone de joc cu totul noi, precum și un sistem subteran de încăperi aflate sub Loc Muine, o pădure de conifere situată în munții din aceeași zonă și un pasaj secret, prezent sub forma unei peșteri. Noile personaje vor adăuga un număr însemnat de ore de joc, iar dintre noile personaje se remarcă Brigada Papebrock, o damă de vișă nobilă în vârstă de 30 de ani, ce-și face de lucru

pe la curtea temeriară. De fapt, este singurul personaj nou menționat, restul fiind în continuare secrete.

Mai avem animații și pasaje cinematice cu totul noi, inclusiv unul în care asistăm la decapitarea regelui Demavend din Aedrin, eveniment ce precede povestea spusă în The Witcher 2.

De asemenea, tot pe 17 aprilie, GOG.com va oferi în mod gratuit revista de benzi desenate The Witcher tuturor celor care dețin o copie a jocului The Witcher 2. Oferta mai include o nouă hartă, un nou ghid, un nou manual, precum și coloana sonoră, toate disponibile în mod gratuit, în aceeași zi. Tentant?

Ca fapt divers, versiunea pentru consola Xbox 360 va fi disponibilă tot din aprilie, se va intitula la fel, iar conținutul va fi același.



RAYMAN ORIGINS VINE ȘI PE PC

În sfârșit, Ubisoft a decis să anunțe lansarea simpaticului Rayman Origins și pentru PC.

Publisher-ul francez a dezvăluit că versiunea pentru PC va fi disponibilă în data de 29 martie a anului curent și va fi distribuită prin servicii de download online, dar și la cutie, în schimbul a 29,99 dolari. În plus, cei care aleg să-l precomandă prin intermediul magazinului virtual deținut de Ubisoft (dar nu numai) vor primi gratuit o copie a jocului Rayman 2 drept bonus.

Interesant este că ediția retail nu va conține niciun fel de DRM (o veste bună), în vreme ce versiunea digitală a jocului va solicita activarea online a acestuia la prima utilizare. Eh...



PARADOX INTERACTIVE CREDE CĂ DRM-URILE NU SUNT O AFACERE PEA BUNĂ

Se pare că lecția de cultură oferită de CD Project RED în privința sistemelor de protecție a fost extrem de educativă pentru unii, astfel că un nou producător și distribuitor de jocuri scoate capul la lumină, afirmând că soluția pentru a diminua pirateria nu este enervarea jucătorilor, ci motivarea acestora să achiziționeze ceea ce le place.

Prin vocea CEO-ului său, Fred Wester, Paradox Interactive susține că ideea de a face un joc achiziționat mai dificil de instalat sau de butonat prin implementarea unui sistem DRM, decât versiunea pirată a acestuia, este greșită, iar această mentalitate corporatistă ar trebui să dispară dacă se dorește dezvoltarea acestui segment de piață. Wester merge mai departe și afirmă că DRM-urile nu sunt utilizate pentru protecția anti-piratare, publisher-i implementându-le din simplul motiv că astfel li se permite să dețină un control mai mare asupra persoanelor care le cumpără produsele... adică noi.

Mai merită precizat că Paradox Interactive a renunțat la utilizarea sistemelor DRM în urmă cu 7 ani.

RENEGADE X: BLACK DAWN A FOST LANSAT!

A început sub formă de mod pentru Unreal Tournament 3, iar acum avem ocazia să-l încercăm sub formă de joc stand alone. Dar pentru aceia dintre voi care nu au auzit până acum de (Command & Conquer) Renegade X: Black Dawn, trebuie spus că jocul se dorește a fi atât un remake, cât și o continuare neoficială a shooter-ului Command & Conquer: Renegade, semi-eșecul marca EA. Produs de către o echipă independentă și foarte pricepută în manevrarea Unreal Development Kit (unealta gratuită care îți permite să realizezi jocuri pe baza motorului grafic Unreal

Engine 3), rezultatul final se dovedește a fi foarte spectaculos și bine structurat. Drept urmare, avem în față un titlu al cărui aspect vizual este la fel de bun precum în cazul jocurilor cu buget de film porno ce se poate descărca gratuit. În viitorul apropiat, producătorii promit că vor lansa o versiune ce va include și modul multiplayer, ce se vrea a fi atracția principală a jocului.

Așadar, dacă sunteți interesați de un titlu gratuit, extrem de frumos realizat, tot ceea ce trebuie să faceți este să descărcați clientul jocului de pe site-ul oficial: www.renegade-x.com. Review în numărul următor.



ALIENS: COLONIAL MARINES A FOST AMÂNAT

Sega și Gearbox Software au anunțat că lansarea jocului a fost amânată până în toamna anului 2012. Motivul, zic ei, este unul cât se poate de simplu și justificat: Aliens: Colonial Marines implică multă creativitate și inovație, iar pentru a-și atinge obiectivele fixate, termenul pot fi modificate. Nu se dorește sacrificarea procesului de creație doar de dragul respectării termenelor de predare. Se dorește șlefuirea produsului până în clipa în care vor considera că și-au atins obiectivul final, acela de a oferi cumpărătorilor un joc excelent. Pe scurt, calitatea are prioritate, explicațiile producătorului îndulcindu-ne așteptarea.



JOCUL ANULUI 2011

Am votat!



REAL TIME STRATEGY SHOGUN 2 TOTAL WAR



SHOOTER F.E.A.R. 3



În primul rând, sequelul la Shogun a adus pentru prima oară în seria Total War un aport cu adevărat important al secțiunii de strategie pe ture. Dacă până acum componenta de strategie era destinată în primul rând oferirii suportului pentru lupta în câmpul tactic, de data aceasta o putem considera capabilă de a fi chiar de sine stătătoare. Știu oamenii care joacă Shogun 2 strict ca pe o strategie pe ture, la fiecare luptă optând pentru rezolvarea automată a acesteia – și zău dacă acest titlu nu poate fi parcurs ca un fel de Civilization. Tocmai pentru că, la o componentă tactică fără egal (atât pe uscat, cât și navală), s-a adăugat o parte de strategie suficient de complexă și de interesantă pentru a fi un joc în sine, Shogun 2 Total War merită să primească titlul de cea mai bună strategie a anului trecut. Iar partea de multiplayer, cu al său experiment îndrăzneț de implementare a campaniei single player pentru multiplayer (inclusiv cooperativ în câmpul tactic), dar și a modului de luptă bazat pe clanuri și creștere în ierarhia online, este încă un argument pentru a răsplăti producătorul Creative Assembly cu cea mai înaltă distincție pentru strategia anului 2011.

Părerea generală în redacție a fost aceea că F.E.A.R. 3 a avut cel mai bun storyline, cel mai bun gameplay și cea mai reușită atmosferă, dintre shootere. Pe alocuri, și grafica a contribuit cu o serie de cadre spectaculoase pe parcursul campaniei. În plus, felul în care F.E.A.R. 3 poate fi jucat cooperativ cu cei doi protagoniști este ulmitor, inclusiv datorită abilităților speciale ale fiecăruia și designului de nivel ce pune în valoare acest mod de joc, la care se adaugă strania competiție a celor doi participanți, ce se conturează treptat, pentru a avea un efect neașteptat în finalul interactiv. Apoi, ideea genială a deblocării modului de joc „Insane” și a personajului Paxton Fettel după prima terminare a campaniei single oferă posibilitatea reluării în cu totul alt fel a acesteia. Probabil avem de-a face cu unul din cele mai rejuicabile titluri FPS din istorie, la un mod pe care abilitățile speciale ale lui Fettel îl fac incredibil de dinamic și de captivant pe nivelul Insane. Și da, muzica genericului final a contat și ea în votul meu...

ACTION GEARS OF WAR 3



Gears of War 3 este unul dintre jocurile anului 2011 care s-au ridicat la înălțimea așteptărilor, ba chiar le-au întrecut. Nu au reinventat genul, însă cei de la Epic Games au reușit să contureze personalități distincte și să ne ofere momente emoționante într-un joc de acțiune care, practic, are de toate, dar mai ales bătălii de sânge savuroase. Moduri de joc în multiplayer foarte variate completează un pachet aproape complet, de care cu greu va veți dezlipi odată ce l-ați prins gustul.

RPG
THE WITCHER 2

După Bethesda s-a ținut Skyrim de noi și a încercat să ne îmbuneze cu epopea lor sandbox nordică, ne-a găsit gata convingeri de ambițioși CDProjekt Red cu al lor sequel pentru Witcher. N-o fi el monumental, dar a reușit să îmbine perfect tendințele old school cu trendul cinematografic post-Mass Effect și s-a școlit destul pe la Demon's Souls în privința hardcore-ismului, bașca ne-a dat pe spate cu grafici răsunătoare, încât rezultatul este un joc de neratat, chiar dacă nu te pasionează genul.

Porcul, am și rețutabilitate! Cu atât mai mult cu cât producătorii au venit cu reparații generale în 2.0 și urmează să înfruntească titlul Enhanced Edition-ul (moca pentru cei care l-au cumpărat deja), debutând în forma asta și pe X360, cu tone de conținut nou, rețuturi și zoroane, întindem premiul cu suflul curat și urlăm în cor: vrem Witcher Trei! Acum!

MMORPG
RIFT

De fiecare dată când se lansează un MMO, mă entuziasmez ca prostul și în primele două-trei săptămâni nimeni nu este mai fericit ca mine. Am găsit leac pentru World of Warcraft. Iar apoi totul se duce dracului. Anul trecut a fost unul în care am văzut lansate două mari MMO-uri: Rift și Star Wars The Old Republic. Amândouă cu mare potențial. Rift, prin echipa din spatele jocului, iar SW prin mega-povestea din spate. Dar Star Wars a dat rău de pământ, după ce primele două săptămâni te-a ridicat în Rai. Așa că titlul pentru MMORPG-ul anului nu poate ajunge decât la Rift, care urmează rețeta unui MMO clasic, dar care te pierde repede la nivel maxim din motive necunoscute. Dacă mă întreb de ce nu mai joc Rift, nu știu ce să spun, căci am doar cuvinte de laudă pentru el. Doar că nu mă mai atrage.

SIMULATOR SPORTIV
FIFA 12

Cel mai bine vândut joc sportiv, 3,2 milioane de copii vândute în prima săptămână. La cinci luni de la lansare, este încă pe primul loc în vânzările săptămânale din Marea Britanie. Nu degeaba. EA s-au depășit pe sine cu acest joc. Cel mai bun joc al seriei FIFA, de altfel, este cel mai bun joc de fotbal de până acum. Introducerea celor trei caracteristici noi – Impact Engine, Tactical Defending și Precision Dribbling – a schimbat jocul cu totul. Dintre toate, cel mai mult se simte Tactical Defending, care implică o schimbare completă a modului în care privești apărarea. Unii aleg să joace cu Legacy Defending (modul vechi de apărare), deoarece nu se descurcă niciunul în noul mod. Da, mă uit spre tine, Tăuși!

ADVENTURE
THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

In 2011, genul lent aproape că a ieșit din comă. Cu titluri interesante ca Gemini Rue, Black Mirror și Gray Matter și seriale ca Hector și Back to the Future. În plus aventura a încercat și să se adapteze zilelor noastre, cu un LA Noire (PC) mai mult adventure-action decât action-adventure, dar a venit și cu lucruri „noi” ca To the Moon, mai mult o năvălă interactivă decât un joc. Nu vreau să uit nici de zecile de Hidden Object-uri care cresc de la an la an, dar nici de The Book of Unwritten Tales, titlul care a arătat tuturor că încă se poate face un adventure în stilul vechi, bun din toate punctele de vedere. Poveste, voce, replici, situații, gameplay, puzzle-uri și, cel mai important, umor. Motiv pentru care îl și alegem cel mai bun adventure al anului 2011 și îl așteptăm pe cel de la King Art cu o continuare, nu de alta, dar rar mai vezi altăde persoană memorabilă strănsă în același loc.

SIMULATOR AUTO
STCC 2 THE GAME

Nu am apucat, încă, să scriu un articol despre Game Stock Car, din nefericire. Iar Need For Speed Shift 2 Unleashed s-a dovedit a fi o reușită parțială ca simulator auto – ca să fiu blând în exprimare, strict de dragul producătorului SMS. Iar, deși versiunea 1.3 a netKar Pro a apărut anul trecut, jocul a fost lansat cu mult înaintea – ar fi câștigat, în schimb, categoria „cea mai bună nouă versiune a unui simulator auto”. Așa se face că, deși conține și mult material preluat din prima sa versiune, STCC 2 The Game este singurul simulator cu adevărat reușit apărut în 2011, din cele care și-au găsit loc în paginile revistelor noastre. Reproducând campionatele de turism al Suediei și Scandinaviei din anul 2010, la care adăugăm pasionanta Cupă Gamaro, STCC 2 The Game oferă o experiență de simulare completă, plină de provocări, pentru care am decis că merită să primească titlul suprem al anului care a trecut.

FIGHTING MORTAL KOMBAT



Aaaaah... au revenit vremurile de mult apuse când MK rupea tastaturi. Prea puțin gamepad-uri. Nu prea știam noi ce-s alea pe vremea când MK2 apăruse pe calculatoarele noastre. Mortal Kombatul anului 2011 este exact ceea ce trebuie. Un joc spectaculos cu bătăile, fără un mod duos 3D de bulversat camera, dar mai ales cu o experiență single player incredibilă. Primul joc cu bătăile în care lirica contează, care are multe ore de joc și te trece prin povestea a mai multe personaje deodată. Nu este doar cel mai bun joc cu bătăile al anului, este unul dintre cele mai bune evah.

PUZZLE PORTAL 2



Primul ne-a zăpăcit pe toți cu un concept unic și fascinant de joc și puzzling, plasat cu mare dibăcie într-un decor fantastic, amuzant peste poate. Așa cum ne-am obișnuit, când se deschide Valva, nu mai rămâne loc de îndoilei. Logic, singurii care au reușit să întrecă Portal au fost tot creatorii lui. Deși ostilitățile s-au mutat în spațiul mai deschis, diversitatea noilor implementări (în mod amuzant, cele esențiale create tot de studenții DigiPen, de unde veni și conceptul inițial prin Narbacular Drop) și scriitura de calitate, dusă-n spate de un voice acting de milioane, bașca finalmente multiplayer-ul mult așteptat ne-au oferit o porție delicioasă de gaming.

ARCADE JAMESTOWN



Nam realizat că am în față cel mai bun arcade al anului 2011 decât atunci când era să bag o mone-dă de 50 de bani în cititorul de carduri al laptopului ca să pot continua o partidă de Jamestown.

TURN-BASED STRATEGY MIGHT AND MAGIC HEROES VI



Va trebui să dăni cu strângere de inimă trofeul de față. Asta întrucât cel mai recent Heroes este cel mai bun TBS reizenut anul trecut. Înș... din nefericire. Cu o droaie de probleme cauzate de amestecul profilului online în experiența single, quasi imposibilitatea de a termina o partidă cu un străin și multe decizii neferice care au afectat designul general, al nivelurilor și interfața, concepția celor de la Ubisoft sare curajos într-o direcție interesantă, dar reușește și să dărâme o bună parte din farmecul caracteristic seriei. Cum însă parcarea turiștilor serioși e cam goală, trecă de la noi!

INDIE FROZEN SYNAPSE



Știu că s-ar putea să lasă cu scântei, însă colegii m-au pus să arunc câteva cuvinte despre ceea ce mi-au spus că l-a impresionat cel mai mult anul trecut în materie de indies. Nu-l corect poate față de Minecraft care, săracul, a atins varianta 1.0 tot anul trecut, însă, pe bună dreptate, a avut spațiul lui de glorie chiar și în beta la gala precedentă. Așadar, avem o strategie pe ture simultane de-ți dezgheață sinapsele și gâdila plăcut glanda ludică într-un fel pe care-l înțelege doar individul care-a savurat atât partide frumoase de Counter, cât și rundele tactice din seria X-Com.

COOP PORTAL 2

Deși anul ăsta am avut parte din plin de cooperarea tovarășilor de redacție, spulberând gloatele din Serious Sam 3 sau în forma unei trupe de soc cyberpunk în EYE, unele dintre cele mai frumoase momente le-a oferit ocazia de a butona continuarea celui mai inovator joc din 2007 în doi. Cu mâinile nclestate pe WASD și creierii sfărăind, de așa team building să tot ai parte! Ca mențiune onorabilă, nu putem uita de Trine 2, care a continuat o idee frumoasă în bine și a venit în sfârșit cu mult doritul multiplayer online.



GRAFICĂ BATTLEFIELD 3



În Battlefield 3, engine-ul grafic Frostbite 2 pur și simplu strălucește cu detalii impenabile la maxim. Jocul arată incredibil de bine pe PC, bucurându-ne cu efecte vizuale DirectX 11 impresionante. Însă cel mai important aspect al jocului este reprezentat de mediul distructibil, iar asta mai ales în multiplayer, unde poți dărâma clădiri întregi și rade aproape orice zid sau gard de pe suprafața pământului, modificând constant câmpul de luptă. Iar un câmp de luptă mereu în schimbare te poate forța să-ți schimbi strategia de joc în orice moment, ceea ce înseamnă că nicio partidă nu este întotdeauna la fel. În Battlefield 3, alternativele tactice pe care ți le poate oferi engine-ul sunt cu o clasă peste ce poate oferi orice alt joc din același gen.

STORYLINE STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



Este prima oară când pot vorbi despre storyline: în cadrul unui MMORPG. Majoritatea se axa pe un pic de poveste când ajungeam la conținutul de final de joc, cu care companiile producătoare se strofocau să te țină prins în aventură. BioWare, fiind BioWare, a ținut morțiș să spargă tiparul. A introdus povestea din primul minut. Indiferent ce clasă vei alege să joci, personajul crescut de tine va porni de la un terchea berchea și va ajunge un mare senf stelar. Oricare dintre cele opt clase disponibile în joc te va atrage și îți va oferi o poveste diferită de la celelalte. Cum este un MMO, jocul nu se termină repede. Dacă vei alege (și vei avea nervi) să crești toate clasele pentru a vedea povestea fiecareia, îți vor trebui câteva luni pentru a acoperi tot. Mai mult ca orice RPG de până acum. Star Wars: The Old Republic este cel mai fain RPG pe care am avut ocazia să-l joc. Cel mai fain SINGLE player RPG. SINGLE și.

MULTIPLAYER DARK SOULS



Poate de jocuri video nu ducе lipsă în niciun caz de titluri care se pot juca în mai mulți spre foarte mulți. Ei bine, inovatorul nostru Dark Souls a venit cu o soluție aproape perfectă de multiplayer, viabilă și pentru cei care preferă să butoneze „stand alone”. Imaginați-vă că experiența single cu jocul este de fapt un plan de existență virtuală, care se intersectează constant cu planurile pe care alegăi toți ceilalți butonaci de Dark Souls conectați la internet. Așa se face că experiența este condimentată cu mesaje din alte lumi. Unele folositoare, altele învelitoare. Când cineva din altă lume îți apreciază sfaturile, primești umanitate. Poți chema în ajutor, transportând în propria lume alți jucători, sau te poți pune la dispoziția celorlalți la rândul tău pentru stăpânirea vreunui boss dificil, de a invada și a fi invadat. În funcție de fapte și ghilda din care faci parte, regulile se schimbă, într-un vortex de o complexitate uluitoare. Drept urmare, cel mai bun multiplayer din 2011 vine prin inovare.

ACTION-ADVENTURE BATMAN: ARKHAM CITY

Rar se întâmplă ca, într-un singur an, același joc să prindă două coperte ale revistei noastre. Batman a reușit acest lucru, și pe bună dreptate. O realizare grafică de excepție și un mod incredibil de a-ți apropia unul dintre cei mai cunoscuți eroi de bandă desenată. Nu te joci de-a Batman, ești Batman. Nu știu cum să vă conving în două rânduri că Batman: Arkham City este un joc ce a avut mari șanse să lase Jocul Anului, prea multe detalii mi se îngâmădesc în cap și strigă pentru a primi un loc pe foale. Dar pot să vă spun că, odată ce l-ați pornit, nu vă puteți opri prea curând. Acest joc a devenit pentru mine un etalon de evaluare pentru următoarele jocuri de același gen. Este termenul suprem de evaluare a action/adventure-urilor.

ARCADE AUTO TEST DRIVE UNLIMITED 2



Nu este evoluția la care ne-am așteptat cu toții, însă faptul că Test Drive Unlimited 2 este un joc excelent nu poate fi contestat. Este distractiv și suficient de stufos pentru a-ți ține ocupați jucătorii cu lunile, dacă nu chiar mai mult. Poate că strălădește nu în sunt atât de animate precum cele din GTA IV, însă componenta socială pe care o are la bază - ce-l transformă în orice moment dintr-un joc single player într-un veritabil MMO cu o mulțime de posibilități - îl face cu atât mai valoros. Test Drive Unlimited 2 ne permite să urcăm la volanul unora dintre cei mai rapizi bolizi din lume și să evadăm într-un peisaj de vis, în care autostrăzile sunt o realitate.

ACTION-RPG E.Y.E. - DIVINE CYBERMANCY



Aho, aho, clickeri verșajii! Stați puțin, nu ne-njurați. La urma urmei, toată redacția a fost dată pe spate de acest indie neterminat, enorm de ambițios și care, în ciuda tuturor problemelor (și are destule), a reușit să aducă un suflu de inovație, atmosferă și gameplay comparabil doar cu înconornatul (și înconornatul) anului 2011. Pe scurt, nu e accesibil, te face să-njuri, lista de probleme e mai lungă decât Santa Barbara și, paradoxal, trebuie neapărat să-l încerci dacă vrei să vă amintiți ce vă place de fapt la jocuri și lipsește cu desăvârșire din majoritatea producțiilor AAA.

SUNET BASTION



Dovada clară că mijloacele artistice deosebite pot face dintr-un gameplay bunicele una dintre cele mai tentante propuneri indie ale anului este Bastion. Dincolo de meritele artistice pentru grafică și lumea care se construiește chiar sub picioarele Puștiiului, vocea excelentă din spatele narațiunii dinamice și mai ales coloana sonoră, care-și merită pe deplin locul de cinste în torpedou sau în player, au reușit să ne înmoale inimile. Ce-l drept, a fost la muchie, fiindcă și electro-ul din Frozen Synapse face toți banii. Chiar așa, v-a picat fisa că Bastion se leagă de Bastian, eroul Povestii Fără Sfârșit, care trebuie să reconstruiască tărâmul amenințat de Neant (Calamity anyone?) cu puterea Imaginației?

SUNET - EFECTE SONORE BATTLEFIELD 3



Fără îndoială, una dintre marile realizări tehnice ale jocului este reprezentată de calitatea excepțională a efectelor sonore. Surprinzător este faptul că Battlefield 3 este o experiență cinematică mai ales în multiplayer, unde poți auzi fiecare glonț care îți vădăie pe la urechi și chiar surprinde pașii adversarului care îți se strecoară în spate. Explosiile surzesc și dezorientază, căderile se pot prăbuși oricând cu un zgomet infernal peste tine, iar sunetul distinct al unei ținte de tanc te pune instantaneu pe fugă sau te îndeamnă să-ți sapi o groapă. Battlefield 3 se cere jucat pe un sistem audio 7.1 și cu volumul dat la maximum, pentru a experimenta un câmp de bătălie mai realist și mai imersiv ca niciodată.

PREMIUL SPECIAL „WHAT DOES THIS BUTTON DO?” DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Deși era cât pe ce să răpească mai multe dintre medalioane serioase, hîndcă a reușit să apese pe butoanele potrivite pentru mulți, demnul urmaș al unei legende cyberpunk, care a reușit să colmateze fricția și eroii principali deopotrivă, în-a cămăi. Istoriile în creștere pentru cea mai brutală și tranșantă manevră din istoria recentă a jocurilor cu finaluri multiple: butoanele. Trei la număr, patru dacă faci ce trebuie cu vreo cinci minute înainte. Vă dați seama cât curaj, ce clarviziune! Cogeamite capacitate de sinteză pe producători, lăsându-ne să apăsăm pe oarecare dintre butoane pentru a obține unul dintre finaluri. Fiecare dintre ele rezumă, în patru linii mari și late, posibilele abordări și atitudini pe care și le-ar asuma jucătorul pe durata șederii în fața lui HR. Și câtă mărîmîm, să putem alege orice, indiferent ce spune rubrica Karma din foaia matricolă!

Trebuie să recunoaștem, CDProjekt ar fi în cazul să la lecții de la Eidos dacă tot se laudă cu așa zisul lor sistem de alegeți și consecințe. Păi Butoanel, el este esența interacțiunii noastre cu PC-ul și a personajului cu lumea virtuală. Ce deznoadănt mai potrivit pentru un joc complex, cu multiple abordări deschise pe toată durata lui, decât cel în care eroii traie de o manetă și te invită să vizionezi în liniște filmulețul de final corespunzător? Role Playing plin de substanță... la maxim. Vorba aia, butonul face muzical

FREE 2 PLAY RACEROOM THE GAME 2

Zău dacă nu era prin redacția noastră un aer de lehamite și ușoară enervare în momentul în care s-a ajuns cu votul la categoria asta. Priviri disprețuitoare, zămbete malițioase și cuvinte în doi peri au însoțit parcurgerea listei cu toți candidații la titlu. Oricum, era o silă generală în a-l acorda încă unul RPG... Așa se făcea că, până la urmă, nu ne hotărăm la nimic, parcă niciun titlu nu trecea de filtrul rațiunii noastre. Și atunci, într-un moment de inspirație, unul din noi (nu eu, pe bune) s-a pleznit cu palma peste frunte și a exclamat: „dar ăla, ăla de curse, fain, cum îi zice, RaceRoom 2, ăla nu a apărut anul trecut?”. Oh God, uitasesm!... Da, a apărut, oferind o experiență de simulare auto incredibilă și 5 modele de mașini bestiale, ce se pot desăfușura pe 4 piste celebre (una din cele patru, Hockenheim, este disponibilă în trei configurații diferite). Ba, mai mult, concursurile de pe serverele oficiale de hotlapping în RaceRoom 2 se desăfușoară în continuare, săptămînal, gratuit, pe mai multe categorii de mașini și dificultate. „Bravo, Simbini”, am zis noi zămbind cu satisfacție și am acordat producătorului suedez titlul de cel mai bun joc gratuit, pentru RaceRoom The Game 2.



PREMIUL UNIUNII CALENDARISTILOR MAYAȘI ROCK OF AGES



Apocalipsa este ceva minunat. Ceva care dă speranță oamenilor, ceva mult așteptat. N-a fost să fie cu Y2K, dar așteptăm cu pînă la gura finalului anului curent, care, după unii, promite un spectacol de artificii pe cînte. Pe tema asta se vînd în draci cărți, filme, reclama, pe paginile web accesate de populația preocupată, ce mai, Sfîrșitul e pe trend! Cum să nu apreciez cînd drogajii responsabili pentru Zeno Clash vîn cu o soluție pe cât de seacă, pe atît de amuzantă, sugerînd că toate neînțelegerile și problemele dintre oameni vor fi aplăzitate sub greutatea unui bolovan cu moacă, rostogolit peste veacuri de însuși Sisif, saltul de zădărnici muncii sale de-o viață?

Toată suflarea biologică, civilizația și realizările impunătoare ale umanității, în fața personalităților marcante, prizoniere printre paginile cronicilor și cărților de istorie sunt strivite scurt, cu zgomote seci, scurte și umilitoare de Piatra Filozofală, sub ochii înlăcrimați de răs ai privitorilor și cărna nemiloasă a Jucătorului. Un fel de tower defense pe LSD, dus la școli înalte de istorie, literatură și artă, cu nenumărate poante ce-l vor satisface atît pe ignoranți, cît și pe cei mai cultivați dintre sclavii Jocului Video. Ne-a cocoșat de răs și admirăm sincer munca celor de la ACE Team, care ne arată că nu duc lipă de idei. Le urăm să găsească iluminarea și pentru formulele de gameplay, unde titlul lor lasă mult loc de mai bine. Chiar și așa, merită jucat până la capăt, măcar pentru revelatoarele filmulețe presărate pe toată durata campaniei. Gata, ne-am luat o piatră de pe suflet!

TROFEUL „CU VERDELE-N JOS” ORCS MUST DIE



Sunt din ce în ce mai convins că orclii trebuie să moară. Iar dacă tot trebuie să moară, de ce n-ar face-o cu stil? Iar când vine vorba de stil, nimeni și nimic nu-ți oferă mai mult decât Orcs Must Die, cel mai bun simulator de plantat orci al anului 2011. Tineți minte că orclii, spre deosebire de pașnicii brăduți pe care-i iubim de Crăciun și-l adorm în restul anului, orclii trebuie plantat neapărat cu verdele în jos. Altfel se ridică și-ți strică scorul.

TROFEUL „MÂNCARE PE CAREI” UNREAL WORLD

Ca orice leneș sălău de muncă, cochetați din ce în ce mai des cu ideea unei vieți curate și simple în sălău naturii. Natură pe care, ca orice om care nu-și vânează prânzul, o cunoaște din cărți. În cărți, natura îți dă, taică. În realitate (și în Unreal World, care e tot un fel de realitate în 256 de culori)... natura dă! Ți se face poftă de o gunculiță, natura îți dă un urs. Când ți se face sete, natura îți dă un potop. Ai nevoie de un adăpost, nicio problemă. Stai în pământul unui copac imens și lasă natura să-ți facă treaba. Ea, drăguța, va găsi o metodă să ți-l trântască în cap și sigur vei ajunge în adăpostul ceresc, de unde ploaia, foamea, tristețea și îndurarea au plecat. Ți-e frig? Mai la un urs. Ești vegetarian? Natura nu discriminează pe criterii gastronomice. Ia o clupercă, Ciolane, le-am colorat în roșu aprins ca să le vezi mai bine. Tii, ce veveriță drăguță! Omoar-o! Cum s-o omoar, ești nebun? Bine, atunci mori de foame, vîștele! Țeapă, mai am pește. Auzi, l-ai afumat? Ermm... hai la tata, veverițco, nu-ți fac niciun rău, uite ce bolovan frumos am...



TROFEUL „SALVAȚI NATURA” DRAGON AGE II



Văzând direcția în care se îndreaptă Bioware, nu pot spune că mă așteptam la minuni din partea lui Dragon Age 2, deci a trecut la mustață pe lângă, cea mai mare dezamăgire a anului 2011? Fiindcă jocul care ne-a oferit atâtea clipe de neuitat nu putea să plece de la noi cu mâna goală, îl vom premia pentru o realizare pe care nici cel mai infocat fanboy nu l-o poate nega: reciclarea ridicată la rang de artă. Fiecare producător își reciclează asset-urile, ba o textură, ba un sunet, ba un mic dungeon, însă în Dragon Age 2 totul este epic de la poveste până la reciclare. Trebuie să ai ori niște „oo” imense ori foarte puțin timp (să spunem... un an?) la dispoziție pentru a produce RPG-ul tău epic, ca să ieși la înalțare cu trei peșteri și două depozite pe post de dungeon-uri epice. Auzi, n-am mai fost aici acum patru ore? Nu. N-ai mai fost. Uite, sunt alți monștri. Aaaaah. Da, da, da, sunt alți monștri, deci trebuie să fie altă peșteră. Hm... dacă-mi aduc aminte, aici trebuia să fac dreapta. Nu, nu trebuie să faci dreapta. E cu totul și cu totul altă peșteră. Am pus un bolovan mare și nu mai poți merge la dreapta. Ia-o înainte și explorează această peșteră complet diferită de cea de acum două ore. Bine, mă, te cred, dar în depozitul ăsta sigur am mai fost. Ciolane, nu fi naiv, e prima oară când îl vezi. În plus, aici sunt sapte butoaie. În celălalt erau optsprezece. Și e o șură ca toate șurile, zi-mersi că o s-o ămplem cu următorul DLC. Mmmmmh. Dar căruțele de la gurile peșterilor? Sigur-sigur ați folosit același model peste tot. Te înșeli, scumpule, dacă ești atent, observai că erau aranjate diferit. Iar una dintre ele avea oșteia mai scurtă. Știi cât ne-a luat să le aranjăm? Da, de vreo zece ori mai mult decât să scrieți dialogurile, apreciez efortul!

TROFEUL „APOCRIFĂ E PLATFORMA LUI DUMNEZEU”

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Mintea omului, lucru dracului. Asta mă face să cred că păcătuitorul original a fost, de fapt, mult mai hardcore decât versiunea 13+ prezentată în Biblie. Dacă e să ne luăm după El Shaddai: The Ascension of Metatron, un platformer/action delicos de ciudat inspirat din apocrifa Carte a lui Enoh, sigur în grădina Edenului s-a întâmplat mai mult decât banalul consum al unui fel de banal fruct. Eu îmi închipui că a avut loc un mic Woodstock în jurul Pomului Cunoștinței Binelui și Răului, iar la final, cei doi participanți i-au dat foc și au tras cenușa pe nas, după care au intrat în cort și s-au cunoscut. Așa a luat naștere industria de jocuri japoneză și, câteva milenii mai târziu, El Shaddai, un joc pe care ajungi să îl apreciezi la adevărata lui valoare doar atunci când vei răspunde fără să te buzească răsul (și se poate, credeți-mă), la întrebarea pusă de amicul Mops: „Ok... Gabriel e o femeie... dar de ce are Enoh țigete?”



TROFEUL „APĂRĂ-MĂ, DOAMNE, DE CLIEȚII”

UBISOFT

Ubisoft este compania căreia zic că (adaptată mileniului trei) „Apără-mă, Doamne, de clienți, că de piraiți mă apăr singur” i se potrivește de minune. DRM-uri stupide care nu i-au împiedicat pe piraiți să „lanseze” Assassin's Creed: Revelations cu vreo săptămână înaintea produsului oficial, amânări (ale versiunilor de PC, desigur) anunțate în ultimul moment (AC: Revelations, From Dust, Call of Juarez, cel mai nou Driver), portări cel puțin dubioase (From Dust), un uPlay care mai mult te încurcă decât te ajută, un om mai bănuitor decât mine ar crede că managementul Ubisoft face tot posibilul să nu obțină profit din jocurile pentru PC, ca mai apoi să aibă motiv s-o rupă de tot cu această platformă...



TROFEUL „BĂTRĂNEȚE, TEXTURĂ CREȚE...”

E.Y.E.: DIVINE CYBERMANCY



Nu te întâlnești în fiecare zi cu un joc care-ți produce flashback-uri din trecut la fiecare pas. Syndicate, Blade Runner, Total Recall, Deus Ex, System Shock 2, Alien, Doom, Lovecraft, Poe și alte câteva zeci de filme/jocuri/cărți/autori cult îți se perindă prin fața ochilor în timpul unei sesiuni de E.Y.E.: Divine Cybermancy. Pur și simplu n-ai cum să rămâi rece în fața unui joc în care o mână de francezi ușor săriți de pe fix și-au inghesuit întreaga adolescență.

DARK SOULS

JOCUL ANULUI 2011

A fost un an frumos, plin de pixeli colorați meșteșugiti cu precizie chirurgicală pentru a rupe lanțurile endorfinei în creierul nevinovaților amatori de jocuri. Cu atâtea continuări, reboot-uri și apariții interesante în general, decizia n-ar fi fost, în mod normal, ușoară. Totuși, se pare că entuziasmul transmis colegilor în timp ce butonam dungeon crawler-ul celor de la From Software se pare că s-a lipit. Așa se face că, în ședință, după ce l-am propus pentru Marea Distincție, nimeni n-a avut obiecții. Bietul său predecesor, Demon's Souls, nu s-a prea bucurat de suficientă atenție, din partea mea, recunosc, fiindcă a picat la review exact când mi-erau planurile de vacanță mai fierbinți și n-am putut petrece suficient timp în compania lui pentru a mă convinge pe deplin.

Ei bine, a venit timpul să mă revanșez și să-i felicit pe creatorii celui mai bun titlu din 2011, față de care, cel puțin pentru mine, majoritatea celorlalte jocuri s-au pierdut într-un nor de praf. Partea cea mai grea a fost să mă dezlipesc de dânsul și să aștern o recenzie cât de cât acceptabilă, fiindcă tot ce mi-aș fi dorit ar fi fost să umplu două pagini de poze din el și să scriu cu un font enorm „JUCAȚI-L!!!”.

Un rezumat potrivit ar spune că Dark Souls reușește să aducă de mână dungeon crawler-ul către nexgen fără să piardă mare lucru pe parcurs, pe fondul unui univers dark fantasy cât se poate de mistic și atrăgător, cu un gameplay de milioane și multiplayer cum nici măcar în predecesorul său spiritual n-am întâlnit întocmai. E prea puțin însă, fiindcă

toate elementele și subtilitățile complexe care alcătuiesc această adevărată experiență interactivă se îmbină perfect, blindându-se într-un tot imperturbabil. Poate fi greu de crezut că, despiciând un aspect al multiplayer-ului, găsești aceeași zeamă precum într-un element de level design sau câteva vorbe întortocheate rostite de vreun NPC, dar este perfect valabil în cazul de față. Dark Souls are doar substanță, nu are elemente destinate strict esteticii sau decorului, totul e pus într-un anume fel și loc cu un scop precis. Efectul - garantat. Tot ce înseamnă interacțiune, spectacol vizual, emoție audio și poveste rostită sau sugerată curge într-o atmosferă care acaparează jucătorul complet. Jucătorul răbdător, fiindcă dificultatea mare, neobișnuită pentru un titlu contemporan, gonește multă lume.

Singurul lui păcat este că se găsește doar pe PlayStation 3 și Xbox 360 (un pas în față de la exclusivitatea pentru PS3 a Demon's Souls), dar, după cum bine știți probabil, comunitatea de doritori s-a comasat prin intermediul unei petiții on-line, care cere Dark Souls pe PC. Cele aproape 100.000 de semnături vorbesc singure.

Indiferent că va apărea și pe PC sau nu, vă sfătuiesc să faceți cumva și să-l butonați în liniște, cu răbdare. Nu veți regreta. Chiar și așa, se prea poate ca următorul joc izvorât din acest concept să aibă parte din start și de o variantă pentru bătrânul calculator, care, din pricina apariției Dark Souls exclusiv pentru console, a fost privat de ceea ce putea fi, de departe, cel mai bun joc PC al ultimilor ani.

■ Caleb





JOCURILE ANULUI 2012

Anticipatele, nou-venitele și sofisticatele de dinaintea sfârșitului lumii

Ați reușit să vă trageți sufletul după un sfârșit de an 2011 excepțional din punct de vedere jucătoricesc? Nu de alta, dar 2012 nu pare că o să fie cu nimic mai prejos. Industria s-a dezvoltat atât de mult încât acum, dacă ești un om „normal”, care nu se joacă în medie mai mult de două-trei ore pe zi, ai posibilitatea să alegi mereu doar titluri bune/excepționale și, chiar și așa, ai toate șansele să nu-ți ajungă timpul pentru toate. Suntem niște copii răsfățați, care în scurt timp vor avea mai multe jucării decât pot duce. Motiv pentru care găsim că e cât se poate de normal să urlăm la fiecare bug, să ne plângem constant și să cerem mereu mai mult de la părinții noștri, producătorii de jocuri. Versiuni îmbunătățite ale jucăriilor care ne-au plăcut? Da, da, da, da! Jucării noi

care să ne surprindă? Da! Povești noi și extraordinare? Da! Și să-i ferească bunul Dumnezeu' să aibă vreuna vreo pată!

M-am gândit și m-am răsușit încercând să structurez acest „special”. Am realizat repede că o sortare după importanța titlurilor este imposibilă și nedreaptă, plus că ar duce la o plafonare a sfârșitului de articol așa că, până la urmă, le-am aranjat într-o oarecare ordine a apariției. Multe vor strica lista, bineînțeles, pentru că vor fi amânate sau vor fi inevitabil lansate mai târziu pe PC. Unele vor avea chiar și nerușinarea de a sari în 2013, treaba lor, an cu ghinion, în care ne vom plânge și mai tare. Și că tot vorbeam de PC, încep cu el, platforma încă zdrobitor de preferată pe plaiurile moritice. Iar pentru a face totul mai interesant, am scos bila de cristal din fionier și-am aruncat și note.

PC: WINDOWS, DUBLAT CÂTEODATĂ DE MACOS ȘI LINUX.

SYNDICATE - FPS, PC/PS3/X360, 24 FEBRUARIE



Syndicate

Este un shooter care seamănă atât cu Deus Ex - viitorul dominat de tehnologie, hăcuială la greu, augmentări cibernetice - cât și cu Mass Effect, prin alegerile de design și grafica curățată. După părerea mea, interioarele arată mult mai rău decât în Mass Effect, iar jocul este clar cu mult în urma greilor FPS. De ce i-o fi mâncat undeva să spună că este un reboot al vechiului joc tactic cu același nume, nu știu! Și-au pus comunicarea-n cap și, sincer să fiu, nici eu nu sunt prea convins de ce văd. Singurul motiv pentru care apare aici este faptul că e făcut de Starbreeze, același care au ne-au dat Riddick, companie care are puterea să ne surprindă plăcut. Prezi, „doar” un 8 în LEVEL, dar guvernul australian a reușit să mi mai ridice un pic curiozitatea, interzicând jocul pe motiv de violență excesivă.

MASS EFFECT 3 - ACTION-RPG, PC/PS3/X360, 9 MARTIE



Mass Effect 3

Nu trebuie să ne uităm peste filmulețe pentru a vedea dacă ME3 arată bine, deja o știm. Pentru mulți dintre noi, ME3 a devenit unul dintre cele mai anticipate jocuri, imediat după ce am terminat ME2. Deși LEVEL 1-a terfelit nițel - prea puțin RPG - jocul a fost ales GOTY (cel mai bun joc al anului) de o samă respectabilă de publicații și site-uri de specialitate. Cu toate astea, BioWare

i-a ascultat și pe cei ca LEVEL (sau poate sunt eu naiv) și a implementat, de această dată, 3 moduri de joc: action, cu elemente RPG sau action-RPG, din care să putem alege. De data asta, echipa din care vom face parte va fi mai mică, pentru a contura mai bine relațiile din cadrul ei. Iar jocul va avea și multiplayer, dintre care cel cooperativ sună foarte bine. Cu toate astea, eu tot nu sunt convins pe deplin... 8.5.

STREET FIGHTER X TEKKEN - FIGHTING, PC/PS360, 9 MARTIE

Max Payne 3

Oare putea Max să ajungă în mânălele culva mai calif-cat decât Rockstar? Imaginați-vă atmosfera și universul Payne transpuse peste un joc ca GTAIV. Mulți se plâng că M. e prea chel sau prea colorat, dar dacă arund un ochi atent peste filmulețele presărate pe web, realizezi destul de repede că Rockstar se abține de la a dezvălui prea mult. Cu două motoare – fizic și grafic – ajunse la maturitate, MP3 arată și se mișcă extraordinar. Baletul gloanțelor este mai impresionant ca niciodată, în timp ce povestea promite să fie la fel de interesantă. Sunt atât de multe lucruri care pot merge rău (sau bine) în acest nou episod, încât bila de cristal a luat-o razna. Dacă o scoate la capăt și de data asta, Rockstar poate fi așezat pentru totdeauna lângă Valve, Blizzard, Retro și alți Dumezei. O să fu mega optimist de data asta: 9.5.



MAX PAYNE 3 - TP5, PC/ PS3/X360, MARTIE 20

Street Fighter x Tekken

Hai, recunoașteți! Sunteți surprinși! Tekken pe PC? Cine și-ar fi imaginat? Mulțumim Capcom, de două ori. Cu Namco și versiunea lor, Tekken X Street Fighter, sigur nu vom fi așa de norocoși. Bineînțeles, jocul va semăna grafic foarte mult cu SFIV, lucru foarte bun zic eu, iar lupta va fi mai rapidă, din nou, un lucru care mie, personal, îmi place. De această dată, fiecare jucător trebuie

să aleagă 2 luptători la începutul unui meci și, din ce văd – schimburi, bare de energie, combo-uri, cancel-uri, supermoduri – gameplay-ul promite adâncime. Titlul are toate șansele să prindă și la profesioniști. Pentru noi, cei mai relaxați, jocul vine și cu story și cu filmulețe pre-renderizate, tocmai bine pentru a-l transforma în cel mai anticipat joc cu bătaie al anului. Aici e simplu, o să ia 9 cu siguranță.

Counter-Strike: Global Offensive

Global Offensive: recunosc că inițial am fost oarecum dezorientat, „păi nu a mai apărut unul acum, de curând? Care a făcut exact același lucru, a luat originalul și l-a adus la zi?”. Se pare că timpul trece foarte repede în mintea mea când vine vorba de lucruri care nu prea mă interesează. De curând = 2004 O o E timpul pentru o nouă reeditare a jocului datorită căruia avem astăzi CoD

și Battlefield. Cu planșe vechi, șterse de praf, dar și hărți, personaje, arme și moduri de joc noi. Le-am zis pe toate în aceeași propoziție și acum nu mai am ce să spun. Ah! Multiplayer-ul va fi cross-platform, între PC, Mac și PS3. Bila de cristal e foarte cețoasă: pe de o parte avem o piață saturată și fanii înrățiți, greu de mulțumit, pe de altă o parte companie mult iubită, Valve, care nu prea greșeste. 8.5

CS:GO - FPS, PC/MAC/ PS3/X360, ÎNCEPUTUL LUI 2012



BOTANICULA - ADVENTURE, PC, ÎNCEPUTUL LUI 2012

Botanica

Căutând informație despre acest joc, am dat peste Hands On-ul celor de la RockPaperShotgun. Îi urăsc, articolul este atât de bine scris, încât prima tendință a fost să-i dau cu copy-translate. Dacă vi s-a părut că Machinarium a avut un review chinut, să vedeți ce-o să iasă acum. Nu de alta, dar Amanita, producătorul lui Samorost și al mai puțin menționatului M., sunt de vină și pentru B. Un adventure care promite că nu se transformă în platformer, cu accent pus pe explorare, în care 5 prieteni vegetali aleargă printre crengile unui copac încercând să salveze o sămânță de niște paraziți cu formă arahnoidă. Un titlu care va pune un zămbet pe fețele tuturor și ne va surprinde la tot pasul. Mă feresc să arunc o notă aici (9.5) pentru că apoi o să mă acuzați că nu sunt obiectiv, în caz de apăs să scriu review-ul mare.

Prototype 2

Îmi aduc aminte că mă uitam cu prietenii la clipurile primei părți și mai aveam un pic și aplaudam. Imaginați-vă că săriți de pe un zgârie-nori pe un elicopter, rupeți ușa, omorâți piloții, lansați câteva rachete, evacuați și în cădere spargeți un tanc în două cu cotul. Păi așa dai! Luați turela și o aruncați peste mașini, apoi explodați ca un arci venit din iad și omorâți tot ce vă înconjoară. Falca era la podea. Din păcate, astea erau doar flămînte, în realitate jocul aducea cu un Spiderman care furase toate puterile X-Men-ilor. Distracția era, dar era cam nefecusată, grafica ajungea și-o consideri simplă, la fel ca și designul monștrilor. P2 promise mai mult și mai bine. Grafica este mai încântătoare, iar gameplay-ul pare mai ordonat. Sunt plăcili din nou, un 8.5 piers își face apariția...



PROTOTYPE 2 - OPEN WORLD-ACTION, PC/PS3/X360, 27 APRILIE 2012



DOTA 2 - MOBA, PC, PRIMĂVARA 2012

Dota 2

O mîgi, Omigii! Era să uit de Dota. Tata tuturor MOBA-urilor (Multiplayer Online Battle Arena), un nume pompos dat genului Multiplayer-Action-RPG-RTS. Titlul, plecat de la o bază Blizzard, rearanjată de comunitate, este acum adus la zi de aceeași comunitate, angajată de și cu resursele Valve (cine ar fi crezut acum cățiva ani!). D2 va fi, odată lansat, cel mai bun MOBA de pe piață. Șlefuit pentru competiții. Deja jucat de cele mai bune echipe din lume în concursuri. Aș vrea să vă vorbesc de toate îmbunătățirile aduse jocului, dar, chiorându-mă pe Internet, am descoperit că, în afara graficii, nimic nu merită menționat aici. Sigur, mecanicele de joc au fost îmbunătățite, dar toate schimbările sunt făcute pas cu pas. Așa cum e și normal, într-un joc în care gameplay-ul este rege. Este ușor să merg pe un 9 aici.

ALIENS: COLONIAL MARINES - FPS, PC/PS3/X360, PRIMĂVARA 2012



Aliens Colonial Marines

A vînd în spate două companii cu multă experiență în ale pac-pacului și o poveste scrisă de scenariștii minunatului Battlestar Galactica, e greu să treci cu vederea ACM, mai ales dacă ești fan Aliens sau action-horror. Îmi place faptul că nu există HUD și că acțiunea jocului este plasată între primul și al doilea film, dar, în același timp, sunt de părere și că motorul Unreal 3 își arată vâr-

sta aici. Că quick time event-urile o să ne enerveze la culme, la fel ca și ceilalți 3 membri ai echipei din care facem parte. Oricum și oricât aș privi la filmulețul de gameplay, jocul ăsta tot nu trece de un 8 în LEVEL. Sper, însă, să mă înșel și extraterestrii să alba ceva din inteligența oponenților din F.E.A.R., povestea să ne dea pe spate, iar cooperativul să-l mai ridice nițel, așa cum o face mai mereu.

Torchlight II

În acest moment, sunt mai mulți oameni cheie dintre cei care au dezvoltat Diablo II la Runic decât la Blizzard, iar singurul motiv pentru care Diablo III nu va primi note maxime anul acesta de la majoritatea site-urilor de specialitate va fi Torchlight II. Acum și cu cooperativ, un preț promis mai mic decât al unui titlu mare (AAA), pescuit (îmbunătățit) și animale de companie

(mai deștepte), plus, după părerea mea, clase de eroi mult mai interesante. Dacă aș putea să trec pe ștafe grafica mai copilăroasă, sunt toate șansele să descoperiți anul acesta în T.I.I un joc mai complex și mai frumos decât gigantul D.I.II. Probabil nu va avea rejucabilitatea monstrului, dar, cu siguranță, pentru majoritatea dintre noi va fi „dungeon crawlerul” mai bun. Până și luptele mi se par mai convingătoare. 9.

TORCHLIGHT II - ACTION-RPG, PC, PRIMĂVARA 2012





HITMAN: ABSOLUTION - STEALTH, PC/PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012

Hitman: Absolution

La fel ca mulți dintre voi, odată cu achiziționarea lui Eidos de către Square, am scos un sheet prelung. S-au dus pe apa sămbetei atât Tomb Raider, cât și Hitman. Nu știu ce am, sunt cam negativist în specialul ăsta. Iată, însă, că ne-am înșelat și, din contră, Eidos (cu toate subsidiarele lui) e pe val și nu conținește în a ne surprinde. Noul Deus Ex este un joc foarte bun, chiar dacă grăbit, iar Lara și Agentul 47 arată mai bine ca niciodată. În plus, diferit de ceilalți giganti, Square nu a uitat până acum de PC. Dacă reboot-ează și seria Commandos și Soul Reaver, îl pup pe portofel. Cele 10 minute aruncate pe Internet cu gameplay-ul lui H.A. sunt suficiente pentru a convinge pe oricine, eu încă sunt excitat. Unii se vor plânge că 47 nu e Sam Fisher, dar, de fapt, tot ce au dorit producătorii să arate cu secvențele mai în forță a fost flexibilitatea deosebită pe care jocul îl-o oferă. Se vede clar că poți trece fără a fi observat de toate zonele. Grafică și gameplay complex, situații interesante, noi abilități. Sper din tot sufletul ca IO să aibă suficientă forță pentru a păstra pe tot parcursul jocului tensiunea prezentă în primul nivel, dar și că AI-ul va fi destul de deștept pentru a permite un 9 în LEVEL.

Dishonored

Eușor să te aprinzi și să te bucuri de Dh. Înainte de vreme, făcut de Harvey Smith – Thief, Deus EX – și Raf Colantonio – Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic, jocul pare o combinație de Thief, System Shock și Assassin's Creed, într-un univers deschis explorării în care trecutul și viitorul se îmbină armonios, nobilii merg cu caleașca, în timp ce săracii mănâncă șobolani, sunetul uzinelor se aude în depărtare și turnuri mecanizate de război împânzesc străzile de piatră cubică. Economia lumii este înfloritoare (?) și puternic industrializată, mulțumită unui carburant bun la toate, uleiul de balenă (?). Multumesc Wikii Artworkurile arată de mental, dar, din păcate, sunt singurele materiale pe care pot lucra. Asta nu mă oprește, însă, la a spera la un Ghinea în preajma unui 9.5.

Borderlands 2

Mă uit la filmulețul cu gameplay-ul din B2 și dau din cap neîncetător: ce culori, ce arme fără sens, ce pac-pac aleatoriu! Cui îi place jocul ăsta? Apoi aflu că primul B. s-a vândut în peste 4,5 milioane de exemplare și îmi aduc aminte că ciolan i-a dat un 8.ceva și s-a bucurat de el (până s-a plictisit). Un Diablo în care împuști, în loc să dai cu barda. Cu arbori de abilități și un milion de arme. Cei care comentează sub clipurile aruncate pe internet îl anticipează serios și spun numai de bine. Că arată exact ca primul (!?), că nivelurile au dispărut, înlocuite de o lume persistentă, questurile sunt acum dinamice și, în funcție de cum sunt duse la capăt, vor influența avansul în poveste, că AI-ul este mult mai neprietenos. Bine, bine, tot 8.5, pentru mai puțin și mai bine din același lucru.

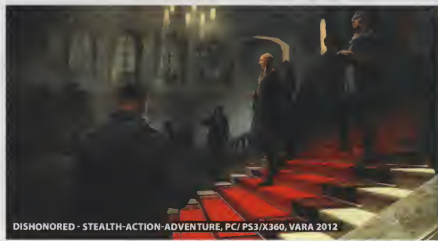


Prey 2

Am trecut de multe ori cu vederea acest titlu din cauza unei prime părți dezamăgitoare. Asta până când am văzut filmulețul de prezentare, pe care l-am dat apoi de două ori în apoi ca să fiu sigur că am înțeles numele. P2 nu are la prima vedere nimic de-a face cu primul P și se joacă în cu totul alt mod, într-un univers mult diferit. O planetă întreagă în stilul și atmosfera Blade Runner, plus un strop de Mass Effect. La cât de bine arată jocul, această caracteristică ar fi fost suficientă pentru a-l propulsa în această listă, dar... Human Head a cerut ajutorul celor de la Bethesda (distribuitorul) în încercarea lor de a da



lumii din P2 aceeași libertate de mișcare întâlnită în Skyrim. Oa! Dacă le iese, o să ne dea pe spate, dar e foarte greu să o facă perfect. „Doar” un 8.5, cu felicitări însă, pentru efort.



DISHONORED - STEALTH-ACTION-ADVENTURE, PC/PS3/X360, VARA 2012

Tomb Raider

Dacă vrei să mulțumești și altcuiva în afara producătorilor pentru seria Uncharted, nu trebuie să privești mai departe de legendarul TR. Lara își vrea coroana înapoi și, incredibil, dacă Crystal Dynamics reușește să păstreze, pe tot parcursul jocului, tensiunea, groaza, spectaculozitatea și componenta survival prezente la începutul lui, are toate șansele să o facă. Filmulețul de start (pre-renderizat) are darul de a-ți tăia răsuflarea, dar niciodată nu m-aș fi așteptat ca jocul să aibă puterea de a continua în același stil. Dintr-un motiv sau altul, un Uncharted, survival-horor, mi se pare foarte, foarte, atrăgător ca joc. Faptul că trebuie să găsești apă și mâncare, că armele sunt înlocuite în mare parte de ustensile, că puzzle-urile vor fi mai complexe mă bucură neapuse. Sper la un 9.



MechWarrior Online

Nici nu trebuie să fie bun ca să prindă, simplul fapt că este un joc cu lupte între roboți de zeci de tone (5-10 etaje), în care accentul cade pe simulare, e suficient. Că e făcut cu motorul CryEngine 3 și că e „gratuit” sunt doar alte două plusuri. Dacă viziunea din cockpit prezentă în Avatar și District 9 v-a făcut să salivai, stai să vezi noul MW O! Chiar sunt curios dacă o să poată fi jucat în 3D, ar fi overkill. Ce-am mai observat? Că din destructibile, drone, arme care se supraîncălzesc și radare. Nebunie. 8. I-aș da mai mult, dar nu am încredere în producător, mai ales când vine vorba de un proiect atât de mare și complex. Nu mai spun că filmulețul aruncat pe net este dinainte de a adopta motorul CryEngine 3, iar acum jocul ar putea să arate cu totul altfel. Sau să nu mai existe deloc.



MECHWARRIOR ONLINE - ACTION-MMO, PC, VARA 2012

METRO: LAST LIGHT - SURVIVAL-FPS, PC/ PS3/X360, VARA 2012



Metro: Last Light

Ca în fiecare an, trebuie să avem și un joc care să ne omoare calculatoarele. Dacă S.T.A.L.K.E.R. nu apare anul ăsta, cel mai probabil cel mai complex joc din punct de vedere grafic va fi M.L.L. Sincer, nu sunt prea convins de ce am văzut până acum, dar asta nu înseamnă că nu ne poate lovi din nou cu atmosfera. Mai ales că jumătate din timp îl vom petrece la suprafață, iar componenta survival va fi și mai pregnantă. Producătorii se gândesc serios să aleagă muniția ca monedă de schimb. Al-lul a fost îmbunătățit, luptele au devenit mai tacticizate. Jocul are toate șansele să-l prindă din urmă pe fratele lui mai mare (S.T.A.L.K.E.R., făcut tot în Ucraina), dar, din stul de precaut, îi prevăd doar un 8,5, deși băieții au acum fondurile necesare pentru a face un joc perfect (mulțumim THQ).

Diablo III

Calea a spus o vorbă mare acum câteva luni: lângă Heroes și Starcraft, D. este unul dintre cele titluri de demult, de care până și prietenii noștri care nu prea gustau altceva în afară CS, NFS și FIFA au auzit sau l-au jucat. D. este o legendă, probabil cel mai așteptat joc al acestui an. Unul din cele titluri pentru care lumea se oprește în loc și se gândește să-și cumpere un calculator nou. Cu toate astea, după ce am disecat câteva ore de gameplay, nu pot să nu-mi exprim câteva îndoieli. Formula D. era deosebită acum 12 ani, industria, însă, nu a așteptat după ea. De fapt, nici atunci nu era mare lucru de capul lui dacă nu erai un jucător cărăuș să-i placă să joace un joc de mai multe ori sau care iubea poveștile mai mult decât acțiunea. Din ce am văzut până acum, D. III păstrează prea mult din vechiul D. II pentru binele lui. Grafica, deși de o sălbăticie încântătoare, nu-ți izbește retina, nu te lasă paf, cum multe din jocurile actuale o fac. Adjective care pot fi extinse din păcate și peste gameplay, pe care-l simt repetitiv și prea puțin variat. Bineînțeles, Blizzard, mai mult decât oricine altcineva, are puterea să-mi dea o palmă și să mă surprindă sau, mai știi, poate Dracu' este în detalii ori poate ce au arătat până acum nu este decât încălzirea. Joaca se încinge în mai mulți și sunt convins că, odată ce voi fi la manetă pe un nivel de dificultate mai mare, totul se va schimba, dar pentru jucătorul de ocazie... Single player/casual 8, cooperativ 9, hardcore 10. Deci, LEVEL 9.

DIABLO III - ACTION-RPG, PC, CÂNDVA ÎN 2012





BIOSHOCK: INFINITE - FPS-RPG, PC/PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012

Far Cry 3

Spre surprinderea mea, îmi place ce văd, eram pregătit să urăsc FC3 din cauza unui Ubisoft din ce în ce mai obositor, dar și din cauza unei părți a doua a seriei mai slabe decât originalul. În 3 revenim în junglă, unde aflăm care este definiția nebuniei. Atmosfera primului FC îmi descreștește fruntea, iar posibilitățile multiple de abordare a luptei sunt încântătoare. Sper doar ca versiunea de PC să nu fie limitată de posibilitățile actuale ale consolelor, iar AI-ul să-mi dea aceleași bătaii de cap ca-n primul episod. Aproape imposibil, îmi zic, și iar mă dezumflu. Mi se promite un story mult mai complex, dar, în același timp, aceeași libertate de mișcare ca până acum. Bun. Apoi observ captura de mișcare, vizibilă scriptată... și e așa de greu să-l convingi pe Marius „Door” B.S. Dar sper să greșesc.



FAR CRY 3 - FPS, PC/PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012

SpyParty

V-am prezentat zeci de jocuri, după care am ajuns la cel mai amărât dintre ele și am realizat că e singurul care face ceva cu adevărat diferit. În SP, unul dintre jucători este un escroc, care trebuie, de exemplu, să-i plaseze un microfon unui ambasador, în mijlocul unei petreceri, în timp ce ceilalți se uită prin geam și încearcă să ghicească cine e și să-l împuște. Nu are decât o șansă să o facă și nu știe nici care e misiunea spionului. Șarlatanului îi tremură chiopii de fiecare dată când laserul puștii cu lunetă îi străbate fața și încearcă să mimeze cât mai bine comportamentul AI-ului. În timp ce sniper-ul strânge din dinți la fiecare acțiune mai ciudată a indivizilor din încăperă. Și credeți-mă că sunt destule. Tensiunea atingând cote alarmante. Jocul fiind un indie și suficient de complex, intuiesc ușor un 9.5.

Bioshock

Infinita nu ține să continue povestea primelor două titluri ale seriei și ne trimite din adâncurile oceanului între norii unui oraș suspendat, acolo unde trebuie să o salvăm pe Elizabeth, o donșoară cu ochi și săni mari. Dacă iubești această serie, e imposibil să nu strâmbi din nas la auzul acestor vorbe, dar asta doar până la vizionarea filmulețului de gameplay. 10 minute care transformă B3 în unul din cele mai așteptate jocuri ale acestui an. Deși mult mai colorat și mai luminos, Columbia emană același bun gust în design, dar, mai ales, aceeași melancolie și atmosferă dată de orașele și mecanismele anilor trecuți. Povestea pare la fel de interesantă, personajul principal împrumutându-și vocea lui Garrett, iar ecosistemul este din nou la locul lui. Presimt un 9. Să vină cât mai curând!

Guild Wars 2

Marele MMO al anului va fi GW2. Un MMO al săracului – plătești o dată și joci cât vrei – nu va avea taxă lunară. Nu va detrona WoW, dar va fi cu siguranță cel mai frumos MMO de pe piață. Direcția artistică este impusă de unul dintre cei mai respectați artiști grafici ai momentului (printre care și doi români), iar nivelurile prezentate sunt impresionante. Artworkurile sunt tunneșu. De fapt, prima iterație a francizei reușește să mă surprindă prin frumusețea ei clar și acum (un joc din 2005 care merge și pe un laptop cu placă video integrată), clădirile enorme care nu intră-n cameră decât dacă schimbi perspectiva la persoana întâi și te dai un pic în spate, catacombe și orașe părăsite. Titlul va fi și o bună diversivă pentru jucătorii hardcore, pentru că accentul va cădea pe skill, în detrimentul grind-ului (oare de câte ori am auzit asta? Dar măcar aici primul GW confirmă). O bilă neagră a primului GW este, după câteva zeci de ore de joc, sentimentul atât de pregnant de univers unidimensional, dat de faptul că nu poți sări sau zbura. Nici în GW2 nu poți zbura dar poți, în schimb, sări și înota, iar în plus, planșele par a avea variații mult mai mari de nivel. Dar, mai mult despre asta și tot ce înseamnă GW2 în general într-un special/preview pe care am de gând să-l încropesc imediat ce termin și ultimele două părți ale originalului. Dacă o scot la capăt cu tot ce au promis (și au toate șansele să o facă, NCsoft și ArenaNet au o experiență fantastică) nu văd cum titlul aici de față ar putea primi o notă mai mică de 9.5.



GUILD WARS 2 - MMORPG, PC, CÂNDVA ÎN 2012

SPYPARTY - MULTIPLAYER ASIMETRIC, PC, CÂNDVA ÎN 2012



The Witness

Singurul motiv pentru care acest adventure-puzzle a prins un loc aici este numele din spatele lui. Jonathon Blow, creatorul lui Braid. De data asta, JB încearcă 3D-ul și ne trimite pe o insulă care aduce ca atmosferă cu seria Myst. În acest moment nu sunt prea multe de spus, grafica este frumoasă, dar schematică, iar puzzle-urile sunt oarecum copilăroase. Blow a declarat că nu a vrut decât să testeze reacțiile și a încercat să nu dea niciun fel de indicii asupra poveștii prin ce a prezentat. Așa cum îl știm, va lăsa jocul obsesiv până va leși ceva deosebit. Numai faptul că a renunțat la a-l mai dezvoltă pe console, pentru că în opinia lui acestea nu-l integrează perfect, spune suficient despre cât de perfecționist este. Aș vrea să merg pe un 10 aici, dar 3D-ul e mult, mult mai pretențios decât 2D-ul. 9.5.



THE WITNESS - PUZZLE-ADVENTURE, PC/IOS, CÂNDVA ÎN 2012

Restul

Un nou trend începe să se facă simțit în rândul marilor producători: lansările anuale celor mai cunoscute francize ale lor. Deși mă puteți contrazice spunând că multe dintre aceste jocuri nu-și pierd din valoare, limi vine din ce în ce mai greu să mă bucur dinlăune sau să prezint între rândurile de mai sus jocuri precum Assassin's Creed III, FIFA 13, NFS: Hot Pursuit Call of Duty. Poate că vor fi bune, poate că vor fi proaste, poate că vor fi extraordinare, dar din păcate, pentru că apar ceas în fiecare an, devin din ce în ce mai puțin importante în articolele de acest gen și parcă și în mintea noastră! Apoi, avem 3 jocuri care vor apărea odată cu sau chiar înaintea revistei, lucru care face cam inutilă prezentarea lor pe larg, dar nimic nu mă oprește din a le aminti: Inversion, un shooter în care vă puteți juca și cu gravitația, Kingdoms of Amalur: Reckoning, un RPG foarte interesant și complex, și The Darkness II, un FPS care vrea să le facă pe toate, survival, action, horror, psihologic și s-ar putea să o dea în bară.

Lângă acestea sunt și 3 care pe mine nu au reușit să mă convingă că vor merita mai mult de un 8, așa că le-am refuzat accesul. Darksiders II, din filmulețe chiar mai

X-Rebirth

Dacă vă plac jocurile complexe, iar universul EVE vi s-a părut mereu interesant, dar nu vreți să vă complicați viața cu un online, puteți merge oricând pe seria X. Noul volum va fi cel mai complex dintre toate și cu siguranță cel mai impresionant grafic. În plus, pentru prima dată vom vedea cockpitul navei și echipajul. Numai de bine pe toate nivelurile. Realism, industrie, comerț și explorare. Singura frică este ideea de a conduce o singură navă. Sper că o vor scoate la capăt cu ajutorul dronelor specializate telecomandabile. Totuși, un joc atât de complex este o muncă de om nebul, iar variabilele implicate sunt... infinite. E greu să nu-i apreciezi, chiar dacă o dau în bară. Chiar și așa, sunt convins că jocul tot va fi interesant. 8.5, pentru că LEVEL șiie să placă și jocurile de acest gen.



X-REBIRTH, SIMULATOR SPATIAL, PC, CÂNDVA ÎN 2012

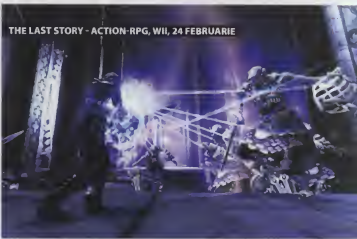
slab decât predecesorul, Resident Evil Operation: Raccoon City, o clonă de Left 4 Dead și The Secret World, un MMORPG care nu iese cu nimic în evidență. Bineînțeles, oricare dintre acestea 3 poate să-mi dea una peste bot și să mă contrazică, m-aș bucura, dar nu cred că o să se întâmple. Mai avem un Fortnite, un fel de Left 4 Dead combinat cu Minecraft, dar despre care nu știm momentan pe ce platformă o să fie. Scrolls, noul joc al lui Notch, despre care nu sunt prea multe de spus în afara faptului că pare un Pokemon în care animaluțele sunt înlocuite cu scroll-uri. Alan Wake face saltul pe PC. World of Warcraft: Mists of Pandaria introduce, printre altele, o nouă rasă: ursul panda, am verificat: nu era întâi aprilie când am făcut dezvăluirea. StarCraft II: Heart of the Swarm continuă să ne prostescă și ne vinde ce trebuia să avem de prima dată, campania cu Zergii. Și alte patru jocuri, despre care sperăm că vor vedea lumina zilei în acest an, dar sunt toate șansele ca nu. Grand Theft Auto V nu necesită nicio prezentare, Planetside 2, un MMOFPS promițător, S.T.A.L.K.E.R. 2, din nou, no comment și, ca o glumă, Half Life 3.

CONSOLE: PS3/XBOX360/WII/WIIO

Aici, pentru a nu vă pierde, am ridicat un pic stăfeta și nu vor prinde un loc prinre rânduri decât cele mai deosebite titluri. Am scos notele, dar puteți considera că bila le-a prezis cel puțin un 9. Chiar dacă majoritatea dintre noi nu le putem juca, măcar să salivăm serios. Bineînțeles, la sfârșit, le voi enumera și pe restul și, din nou, sper că multe din ele să-mi dea peste nas. Până atunci însă, să vedem ce avem.

The Last Story

Nu o să-i înțeleg niciodată pe cei de la Nintendo în încăpățânarea lor de a nu lansa două dintre cele mai interesante jocuri de pe Wii (Japonia) în SUA. Drept urmare, după ce Xenoblade a fost lansat în EU, a devenit rapid al treilea cel mai piratat joc de pe această platformă (în 2011). Pare că s-au învățat minte și, în aprilie, X. își va face apariția și în State, dar cu ce pierderi? Același lucru se întâmplă și cu TLS, un titlu care eu preconizam că va fi cel mai bun Action RPG al lui 2012 (deși acum, privind la ce am făcut aici, nu mai știu), care apare și el în EU, dar, nu se știe când o va face și peste Ocean. Jocul are probabil cea mai bună grafică de pe Wii, un story deosebit (așa cum au mai toate jocurile de top venite din Japonia) și un sistem de luptă interesant, ajutat de voci și strigăte.



THE LAST STORY - ACTION-RPG, WII, 24 FEBRUARIE



I AM ALIVE - SURVIVAL, PC/PS3/X360, ÎNCEPUTUL LUI 2012

I Am Alive

Este un joc micuț care nu încetează să mă impresioneze. Un survival atmosferic, în care o catastrofă a omorât majoritatea oamenilor, iar cei rămași sunt obligați să se refugieze la mare înălțime din cauza gazelor toxice de la sol. Într-o continuă insecuritate, înnebuniți și flămânzi. La un an de la incident, enul tot mai speră să-și regăsească soția și fiica. Cea mai importantă resursă a jocului este vigoarea (stamina) care trebuie menținută peste o anumită limită pentru a supraviețui. Pentru a ne ajuta corpul, avem nevoie de mâncare, apă, căldură (gaz), medicamente, echipament (mai ales cel de cățărare) și, bineînțeles, arme și muniție. Grafica nu este extraordinară și am văzut și câteva tâmpenii ale AI-ului, dar într-o atmosferă atât de apăsătoare, astfel de lucruri pot fi iertate de dragul poveștii.



NI NO KUNI - RPG, PS3, MARTIE 2012

© LEVEL-5

Ni no Kuni

Este primul joc făcut de maestrul de la Studio Ghibli (ajutată de Studio 5) și, așa cum era de așteptat, este o delicată vizuală. Un desen animat RPG, de o calitate incontestabilă, așa cum toate ale lui sunt, în care un băiețel de 13 ani este salvat de la înec de mama lui, cu ultima suflare. Acesta începe să plângă, iar lacrimile lui dau viață unei păpuși primite în dar. Păpușa se dovedește a fi zâna Shizoku, care-l face cadou lui Oliver o carte cu care poți trece într-un univers paralel. Deja lansat în Japonia, a confirmat și ideatic și cine nu ar vrea să descopere ce le-a mai trecut prin cap celor care au produs, după părerea mea, încă, cel mai bun animat de lung metraj: Spirited Away (2001). E o minune că apare și în afara Japoniei și sper să vândă suficient cât să convingă că și alte titluri merită localizate.



DRAGON'S DOGMA - ACTION-ADVENTURE, PS3/X360, 1 MAI 2012

Dragon's Dogma

Este una din surprizele frumoase ale anului, cel mai mare joc făcut vreodată de Capcom sau, cel puțin așa spun ei, un action-adventure cu elemente tactice și RPG și o lume deschisă explorării. Jocul arată extraordinar, cu un oraș imens (pentru un action) cu mai mult de 200 de NPC-uri, fiecare cu viața lui, cu inamici ca golemii, grifoni, dragoni, hidre și așa mai departe, enormi, foarte detaiați. Gameplay cu Impact, și la propriu și la figurat, și multe variante de abordare a situațiilor. Pentru că inamicii mai mari pot fi și escadați, mulți au comparat jocul cu Shadow of the Colossus, un SotC mult mai antrenant și complex. Ni se mai promit între 30 și 100 de ore de acțiune, în funcție de cât de adânc vrem să scotocim și, nici mai mult nici mai puțin, 9 clase de erol.

Dust 514

Trebuie să recunosc că mai mult sper decât cred că acest joc va fi extraordinar, numai și pentru a da una peste bot (e ceva cu expresia asta în specialul de față) lui Microsoft, care nu e de acord cu universul online care să se întrepătrundă cu X360-ul și nici nu lasă MMO-urile să poată fi jucate fără un cont Live Gold (adică plătit). Pe de altă parte, iubesc EVE și am un mare respect pentru producătorul CCP, care încearcă aici să unească spațiul din EVE cu luptele de pe planete. Marile corporații din EVE vor putea angaja mercenari, jucătorii din D512, pentru a cuceri o planetă. Jocul aduce cu Killzone 3 plus multiplayerul din Battlefield 3 (32 vs. 32), atribute suficiente cât să-l transforme într-unul din cele mai anticipate titluri ale anului, dar vine și cu posibilitatea creării de corporații și infrastructuri.



DUST 514 - MMOFPS, PS3, VARA 2012

The Last Guardian

Pentru iubitorii jocurilor deosebite, TLG este unul dintre titlurile pentru care merită să-ți cumperi și platforma pentru care a fost făcut. În acest caz, PS3-ul.

Produs de Fumito Ueda, același care ne-a dăruit Ico și Shadow of the Colossus, TLG este povestea unui băiețel prins între ruinele unui vechi oraș, unde-l înfățișează pe Trico, un câine imens, cu pene. Eroul nostru va încerca să se împrietenească și să dresze uriașul, pentru ca împreună să găsească drumul către libertate. O mare atenție a fost acordată relației în continuă schimbare dintre cei doi. Altfel de rar un joc pune accent pe emoție și prietenie! Nu mai spun că și arată într-un mare fel, atmosfera fiind greu de descris în cuvinte, caldă, apăsătoare, tensionată. 5 ani de muncă pe care îmi pare imposibil să nu-i apreciez.

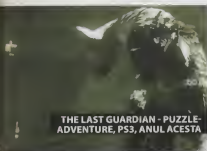


THE LAST OF US - SURVIVAL-HORROR, PS3, SFÂRȘITUL LUI 2012

The Last of Us

Encredibil cât de mult înseamnă reputația. Aproape oricine ar fi aruncat în vânt un titlu original s-ar fi chinut o perioadă să-l facă remarcat. Când însă Nahguy Dog (seria Uncharted) a declarat că vrea să încerce altceva și câteva luni mai târziu a răspândit un trailer de două minute juma' pe internet, a fost suficient ca titlul să devină instant unul dintre cele mai anticipate jocuri ale

anului. Un nou survival-horror cu zombi – trebuie să fac un special în care să disc de nevoia noastră pentru astfel de jocuri și cum se face că nu ne plictisim nădădat de ele – dar unul deosebit de interesant, cu o poveste de zile mari (zic ei), o grafică de-ți pică falca și o atmosferă, deși în plină zi, apăsătoare. Nici nu vreau să-mi imaginez cum o să se simtă când o să se lase întinerul!



THE LAST GUARDIAN - PUZZLE-ADVENTURE, PS3, ANUL ACESTA

Restul

Ați! Dezamăgitor, nu? Nu chiar, majoritatea titlurilor de la secțiunea PC apar, de fapt, și pe console. De fapt, ce vorbesc majoritatea sunt făcute întâi pentru console și abia apoi teleportate pe PC. Trebuie să recunoaștem, însă, că situația e mult mai roz decât în alți ani sau poate doar mi se pare (?), cu mult mai puține jocuri extraordinare lipsă de pe platforma noastră preferată. De fapt, sunt de părere că înțel, înțel, cel puțin până va apărea următoarea generație de console, PC-ul va avea și el din ce în ce mai multe jocuri exclusive. La fel ca și în prima secțiune, sunt câteva titluri care ar fi trebuit să prindă lista, dar apar odată cu sau chiar înaintea revistei final Fantasy XIII-2, un 13 îmbunătățit din toate punctele de vedere, cu o poveste nouă, și SoulCalibur V, un fighter care devine din ce în ce mai complex de la o iterație la alta. Altele vor fi aproape sigur excepționale, dar, la fel ca și în cazul lui Assassin's Creed sau FIFA, nu mai sunt prea multe de spus despre ele. Unul este Halo (4), care cu siguranță ne va câștiga cu calitatea producției, celălalt fiind God of War (4), care cu siguranță ne va lăsa masca în mijlocul genocidului. Apropos de God of War, anul acesta va fi și anul jocurilor de acest tip – Action-Hack and Slash – cu titluri promițătoare ca Devil's Third, făcut de cei care a realizat varianta modernă a lui Ninja Gaiden, DmC: Devil May Cry sau DMC3 dacă vreți, Lollipop Chainsaw, un joc făcut în stilul înconfundabil Suda (No More Heroes), Metal Gear Rising: Revengeance, un trădător pentru toți fanii seriei, dar care, fiind făcut de cei care au realizat Bayonetta, nu poate fi exclus, și Ninja Gaiden 3, adică... da. Lângă toate acestea, vor mai apărea încă 5 mai puțin promițătoare, dăror, însă, le-am uitat numele.

Am încercat să adaug listei de mai sus și câteva

nume cunoscute, ca Fable: The Journey, Silent Hill Downpour, Sly Cooper: Thieves in Time, Twisted Metal și Yakuza Dead Souls, toate jocuri foarte interesante, dar care nu au reușit să mă convingă pe deplin. La fel cum s-a întâmplat și cu Armored Core V și Starhawk, două jocuri cu roboți care împreună cu MechWarrior Online sper să dea un suflu nou subgenului. Două titluri originale: Binary Domain, un shooter tactic făcut de cei care a realizat până acum seria Yakuza, și Overstrike, un action care-mi aduce aminte de Incredible, ceea ce este foarte bine, făcut de un producător foarte respectat, Insomniac. Titlu care, sincer, ar trebui să fie acolo sus, dar din lipsă de informații a fost retrogradat. Și două indie: Fez, un platformer 2D-3D, și Journey, un joc foarte frumos și relaxant făcut de cei care au realizat Flower. Le aștept pe toate (mă repet) să mă contrazică și să prindă zona aceea extraordinară dintre 8.9 și 10.1, dar în acest moment nu m-am convins că pot, chiar dacă notarea pe console este oarecum mai relaxată.

Alt trend, de data asta de bun augur, care începe să se facă simțit în rândul marilor producători, este remasterizarea seriilor bune din trecut: Silent Hill HD Collection, Metal Gear Solid HD Collection (Eu), Devil May Cry Trilogy HD și Jak and Daxter Collection – toate vor vedea lumina zilei anul acesta.

Dacă ți-neți scoruri, anul acesta câștigător detașat pare să fie PS3-ul, cu o serie de jocuri exclusive incredibil de atrăgătoare (Ni no Kuni, The Last Guardian, The Last of Us și, de ce nu, God of War 4, Journey, Sly Cooper, Twisted Metal și noul Yakuza). În timp ce Xbox 360 nu se poate mândri decât cu două, hai trei astfel de isprăvi (Halo 4, Fez și Fable: The Journey). Mare mirare dacă anul acesta PS3-ul nu va surdasa X360 în clasamentul

global de vânzări. De fapt, în 2012, eu cred că Sony ar trebui să se teamă mai mult de noul Wii U, decât de consola celor de la Microsoft. Dacă Nintendo își joacă bine cartea și vine și cu două, trei jocuri extraordinare, cum ar fi un nou Metroid sau Pikmin, iar consola va fi un pic mai puternică decât rivalul, un lucru foarte ușor de făcut, mai ales dacă pun măcar un giga de RAM în ea, are toate șansele să treacă fluierând pe lângă concurenți. Și nici nu am luat în calcul gamepadul-tabletă, care sigur va augmenta seriile gameplay-ul. Pe de altă parte, dacă privim puțin mai atent, adevăratul câștigător al acestui an este motorul Unreal 3 care, incredibil, este responsabil pentru aproape jumătate din lista de mai sus. Respect!

PS1: După șapte zile în care am tot rumegat mărunt ce vedeți mai sus, bucuras de lucrul bun dus la capăt, mă pregăteam să trimt articolul în redacție. Nu știu însă ce o fost în capul meu și om zis să-mi dau câteva căutări pe Google. „PC exclusives 2012” m-a făcut să-mi dau una peste cealaltă... imi spănu un pic din păcate aici, enumerându-le pe cele mai interesante care nu au prins specialul: ArmA III; Firefall; Howken; Juggled Alliance; Back in Action; Microsoft Flight; Path of Exile; Tribes: Ascend; Tero; Project C.A.R.S.; Grim Dawn; Dead State; Umbro și World of Darkness.

PS2: După ce om adăugat PS-ul de mai sus, hop și ciao! AN, care mă întrebă serios: „do... de oște 3 ai scris?” Simțeam deja cum mi se urcă lo cop... „Nu!” și, co pentru mine, „cum drecu! le-o fi găsit el exact pe așteo trei”, „Că mă gândeam să scriu eu o pagină despre ele și să o punem lângă ale rele”. Al! Sigur! Dă-noace!

(ncv)

D-ALE LUI CIOLAN



X-COM: Enemy Unknown

O altă serie care mi-a marcat (și mi-a mâncat) tinerețea a fost X-COM. Ală cu cratiță. Fiindcă o mână de manageri spilculți de la 2K, inspirați de succesul seriei Call of Duty, s-au gândit că nimic nu l-ăr încânta pe fanii francizei decât relansarea seriei cu un shooter X-COM (reamintesc cititorilor că toate deviațiile de la formula clasică ori au fost anulate ori au fost taxate rău de tot de critici și fani), eu mă pregăteam să cânt prohodul seriei. Mi se spune că am voce, mai ales când vine vorba de pseudo-cântări bisericesti, deci mă gândeam să pun și o taxă de intrare la slujba de îngropăciune a vânătorilor de extraterestri, să-mi suplimentez serios veniturile decimate de climatul economic ostil. Dar se pare că voi muri sărac, căci studiourile Firaxis au primit ordin de la stăpânire să imblânzească fanii cu o... strategie XCOM. Aceeași stăpânire, într-un moment de supremă inspirație divină, a împins data de lansare a shooter-ului în 2013, probabili din dorința de a relansa seria cu un titlu ceva mai apro-

piat de vechea rețetă și de a nu înstrăina complet fanii vechii seriei X-COM. Botezată XCOM: Enemy Unknown, strategia bibilă de oameni (sper eu) de bine de la Firaxis a intrat deja pe mâna piarilor, care se jură cu mâna pe comunicatul de presă că jocul lor își respectă înaintașii și va oferi atât fanilor, cât și celor născuți după a treia invazie a extraterestrilor, aceleași senzații tari și (aproximativ) același gameplay pe care cel bătrân îl le-a experimentat în compania bătrânului Enemy Unknown. Bineînțeles, produsul va fi modernizat și portat pe toate consolelele majore. Sau produs pentru console și portat pe PC-urile majore, în cazul cel mai nefericit, dar momentan sunt prea entuziasmat ca să-l caut nod în papură. Așteptați-vă la un preview ceva mai moderat și informativ, dar momentan e Jocul pe care îl aștept cu sufletul la gură. Și dacă lui Firaxis nu-i lese paciența, întotdeauna vom avea Xenonauts, un alt, cel mai așteptat remake de X-COM. Fiți cu ochii pe Xenonauts. Neapărat!

Cartel

Profitând de valul de sfântă furie proletară iscată de shooter-ul Syndicate în rândurile celor care au apucat să joace capodopera amorală a defunctelor studiouri Bullfrog, compania suedeză Paradox a anunțat adevăratul succes spiritual al seriei Syndicate. Care nu va fi neapărat, nici visceral și, cel mai important, nici shooter, ci o strategie mai de nișă (unde prin nișă înțeleg, de fapt, o ditamai gaură pe care aștia mari nu vor s-o astupe nici bătuți) plasată, asemenea înaintașului său licențiat de EA, într-un viitor pe cât de sumbru, pe atât de cyberpunk în care lumea este dominată de corp... pardon sind... mă scuzați megacorp... nu, carteluri. Carteluri, mă, așa erau De unde și numele: The Cartel. Paradox se laudă că strategia lor va include toate elementele care-au transformat Syndicate într-un joc-cult (este un joc-cult, chiar dacă unii dintre voi au auzit de el fiindcă le-a povestit EA cât de fain vor transforma un action/RTS într-un shooter scriptat în draci). Vom avea misiuni în care vom controla, în timp real, câțiva trupeți înarmați până în dinți și cipați până în cerul gurii, dar ni se promise că va exista și o porție sănătoasă de cercetare și planificare globală, ca în bătrânul Syndicate. Nu știu care sunt șansele ca The Cartel să fie lansat în anul 2012, dar cred că cineva a profitat de beția de revelion și mi-a implantat fără să știu un clip care m-a umplut de pozitivism, după care s-a stricat de la alcool și m-a lăsat așa. Așadar, l-am inclus pe lista celor mai așteptate jocuri ale anului 2012 în speranța că voi apuca să îl butonez în 2014. Așa să-mi ajute marele CEO din ceruri.

Age of Decadence

RPG-ul old-school produs de Iron Tower Studios în frunte cu Vince D. Weller (e un pseudonim, nu încercați să-l aflați adresa de acasă și să-l amenințați cu Oblivion), un membru frunțal al comunității RPGCodex (comunitate respectabilă care luptă cu vorba și uneori cu fața împotriva Declinului), a părăsit lista celor mai așteptate jocuri ale anului 2011 și a intrat cu fruntea spre a treia listă a celor mai așteptate jocuri. Cele din 2012. Dacă ați pierdut numărul de Jocul Anului 2010, unde cred că l-am trecut pe o listă de așteptare, vă informez că Age of Decadence va fi (sau cel puțin așa ne promise Vince) tot ceea ce RPG-urile moderne și „medieval” la concursurile pentru tineret nu sunt. Așadar, Age of Decadence ne promise că va lupta împotriva Declinului cu dialoguri miezoase (cu multe litere și semne de punctuație), quest-uri vânoase cu alegeri și consecințe serioase, nu doar cosmetice în stilul RPG-urilor hule de Codex, un sistem complex de luptă pe ture (pe care îl puteți vedea în acțiune, căci acum ceva timp a fost lansat un Combat Demo, căutați-l voi), o căruță de skill-uri și alte elemente care fac ca viața virtuală să merite jucată. Îi urez succes și sper din tot sufletul să-l văd anul ăsta, căci pe a patra listă, cea din 2013, nu o să-l mai bag nici bătuț.

(c)LOAN

AGE OF DECADENCE - RPG, PC, CÂNDVA ÎN 2012





De fiecare dată
când rămâi
fără credit...

Serviciu
reîncărcare
cartelă
mobil

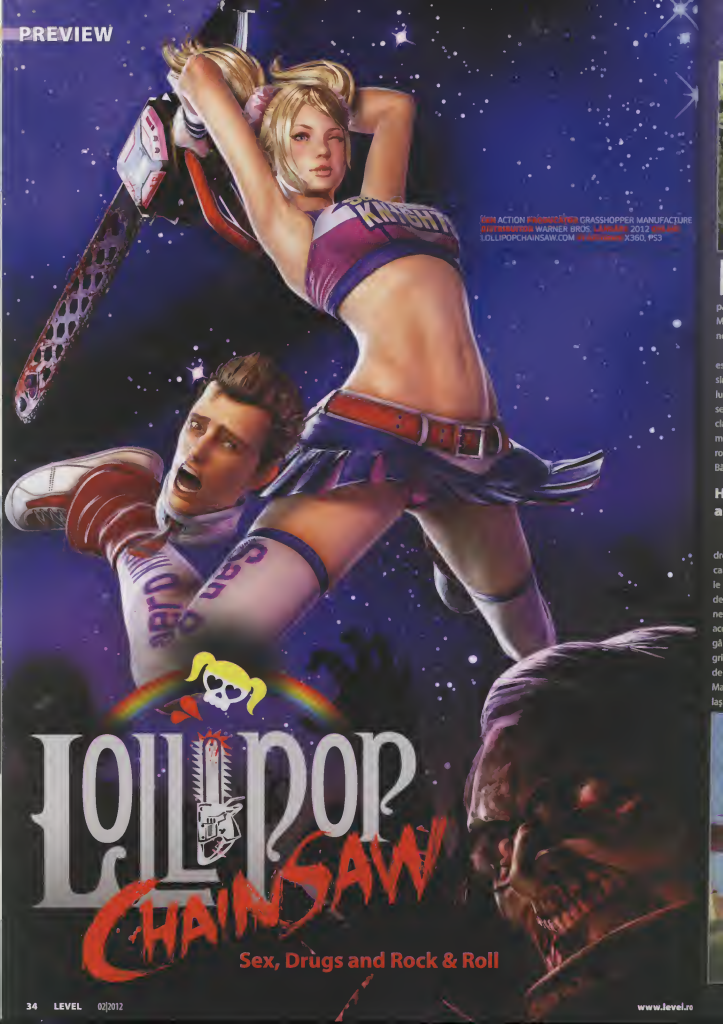


...poți să-ți
reîncarci cartela la
ATM cu orice card
bancar sau la
Non Stop Banking,
cu cash.

Pentru mai multe detalii
despre acest serviciu,
te așteptăm pe unicredittiriatic.ro

În viață uneori e ușor, alteori greu.
Suntem aici oricând.

Bine ai venit la
 **UniCredit Tîriac Bank**



SEX ACTION FANTASY GRASSHOPPER MANUFACTURE
 DISTRIBUTION WARNER BROS. LAUNCH 2012 THE JOY
 LOLLIPOPCHAINSAW.COM PS360, PS3

LOLLIPOP CHAINSAW

Sex, Drugs and Rock & Roll



Lollipop Chainsaw este un joc ce poartă aproape în întregime amprenta lui SUDA 51. Așadar, dacă ați avut șansa să jucați și să vă bucurați până la isterie de nebunia sângeroasă oferită de No More Heroes, atunci vă veți simți ca acasă în compania noii sale născociri.

Există, totuși, o mare diferență: Lollipop Chainsaw este o aventură chiar mai dementă decât peripeziile asinului Travis Touchdown. De această dată, vom juca rolul unei majorete fugușete pe nume Juliet Starling, care se vede obligată să-și salveze profesorii și colegii de clasă atunci când clădirea liceului este invadată de o mulțime de cadavre ambulante ce se reped în ritm de rock and roll la gâtjeurile colegilor. Nu, nu pe rockul lui Bănică Junior. Și Buffy, dă-te la o parte!

Hoardele de nemorți nu vor avea nicio șansă

În primul rând, e bine de știut că Juliet va împărți dreptatea cu drujba, descriind, cu fiecare grațioasă mișcare din zădă, șiroaie de înlămoare roz, steluțe și curcubeie multicolore. Atât de mohorâtele coridoare vor fi apoi decorate cu galoane de sânge și resturi umane - în general mâini și picioare, iar rockul supărat ne va fi în tot acest timp ca un frate. Întregul ansamblu te trimite cu gândul la platourile de filmare ale unui veritabil film grindhouse, asta ca nu cumva să ne îndoiim că avem de-a face cu o producție marca Grasshopper Manufacture - bolnavă până în pânzele albe, dar în același timp incredibil de atrăgătoare.



Atacurile mele ale Julietei limită schemele specifice unui dans de majoretă, cu combo-uri ce implică salturi în aer și mișcări grațioase din pompoane, dar când vei apăsa butonul de atac heavy, care-i va scoate o frumusețe de drujbă de sub fustă, atunci să te ții! Membre și diverse alte extremități vor zbura imediat prin aer, însă Juliet va afla că nemorții pot continua să se târască și fără picioare. Din fericire, pentru fiecare dintre ei va exista câte o soluție finală, iar băieții de la Grasshopper Manufacture sunt hotărâți să facă un spectacol din fiecare.

Punctajul va crește cu fiecare zombi feliat și se vor acorda premii pentru impresii

artistice, în astfel de situații punctându-se mai ales originalitatea și modulurile inspirate de a ucide. Simpla apăsare (în neșire) a butoanelor de atac nu este o soluție. Va trebui să țopăi de colo-colo, împărțind spărituri din zbor, profitând de orice ocazie pentru a secționa mâini și picioare, iar apoi scormonind cu drujba prin nenorociri ce-i cad la picioare.

De fapt, cred că jocul îl va obliga pe jucător să încerce atacuri cât mai speciale și combo-uri cât mai diverse.



Giri Power!

Ba chiar vei putea decapita trei zombi dintr-o singură adiere a drujbei, după care acțiunea va lua o scurtă pauză și vei fi felicitat pentru performanță în fața unei fanfare. Cum să nu-ți placă?

Șoc și groază

Având în vedere că vine de unde vine, jocul va fi cu siguranță bizar și genial în egală măsură. Cincii vor fi, probabil, de altă părere, dar să nu uităm că în spatele jocului



se află mintea „luminată” a lui SUDA 51, omul care a reușit să ducă jocurile de acțiune la un nou nivel cu No More Heroes și Shadows of the Damned. Exploatarea la maxim și în cele mai diverse forme a surselor de inspirație, dar mai ales ciudățenia caracteristică creațiilor sale se regăsesc și în Lollipop Chainsaw, SUDA 51 atenționând astfel din nou la corzile sensibile ale fanilor jocurilor de acțiune. Se poate spune că omul a redefinit un gen atunci când a creat noua specie de vânător de recompense din No More Heroes și a folosit un „Johnson” ca să bage spaima în hoardele de bestii ale Intențicului din Shadows of the Damned.

Poate că nu știți, dar Golchi Suda a fost antreprenor de pompe funebre înainte de a deveni creator de jocuri. Poate că așa se explică viziunea macabră pe care o are asupra umanității în toate jocurile sale, determinându-ne să-i savurăm în egală măsură personajele și lumile bolnave în care acestea dăinuiesc. Și cine știe câte alte idei teribile l-au încolțit în minte lucrând la acea casă funerară.

Ultima sa născocire ne duce cu gândul înapoi în timp, la anii adolescenței. Juliet are 18 ani, este blondă și se mândrește cu statutul de majoretă-vedetă, iar liceul prin care își face damblaua se numește San Romero – un tribut adus regizorului de filme horror George Romero. SUDA 51 recunoaște: „Colegii mei îl îndrăgesc pe Romero. Unii sunt atât de înnebuniți după el, încât omul ar trebui să-i considere fii. Întotdeauna mă gândesc la Interesele mele într-un joc, dar mă gândesc și mai mult să adopt idei noi, care pot stimula interesul jucătorilor în egală măsură.”

Marele secret al Julietei este că știe cum se vânează un zombi, ba chiar îi face o deosebită plăcere să zburde printre corpurile dezmembrate pe care le lasă în urmă după fiecare razie pe coridoare.

Dintr-un motiv încă necunoscut, capul vorbăreț al

prietenului ei se bălăngăne atârnat de fustă și uimește cu talentul ei acrobatic ce accentuează orice curbă, incluzând ipostazele din care îi putem admira conturul picioarelor în toată splendoarea, de jos în sus. Până și drujba are o inimă deosebită desenată pe ea, iar culorile vesele ce o caracterizează pe eroina noastră contrastează puternic cu hoardele de nemâncați ce l-au invadat liceul. Ba mai mult decât atât, culoarea favorită a Julietei este... roz.

De-a majoreta

În Lollipop Chainsaw vor exista chiar și mini-jocuri, însă cel de la Grasshopper sunt, deocamdată, foarte secretești în privința acestora. Știm însă cu siguranță că vor exista și elevi neinfecțați pe care Juliet va trebui să îi salveze, precum și o gamă variată de inamici. De exemplu, unul dintre boșii pe care îi vom întâlni în joc este un punker pe nume Zed, care nu folosește doar atacuri fizice împotriva Julietei, ci și verbale, lansând baraje de cuvinte ce o pot răni. Așadar, nu cred că ne vom putea



plânge de lipsa originalității.

Un alt lucru necunoscut încă este felul în care apar morții-vii în liceu și care este povestea lor. Îmi este însă greu să asociez nașterea lor cu un scenariu elaborat, cum ar fi cel din Silent Hill, unde originea inamicului ne este sugerată, dar niciodată complet elucidată, și înclin să cred că va fi mai aproape de cel din Dead Rising, mult mai evident.



Invată-mă, măestre!

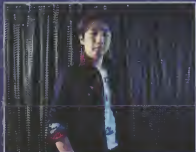


1+1=LOVE



AKIRA YAMAOKA

CCO și Game Composer la Grasshopper Manufacture



A început să lucreze pentru Konami Corporation în 1993, lăsându-și amprenta pe titluri renumite precum cele din seria Pro Evolution Soccer înainte de a deveni sound designer pentru Silent Hill în 1999. Jocul a avut un succes atât de mare, încât a dat naștere unei întregi serii. În 2004 a produs Silent Hill 4, iar în 2006 a supervizat producția filmului artistic Silent Hill. În 2010 însă, renunță la Konami și se alătură echipei de la Grasshopper Manufacture. Aici, pe lângă poziția de Chief Creative Officer, Akira supervizează dezvoltarea componentei sonore a tuturor titlurilor realizate de studio. După devastatorul cutremur din estul Japoniei de anul trecut, a adunat compozitori pentru jocuri din întreaga lume în scopul realizării unui album caritabil intitulat Play for Japan: The Album. Albumul este disponibil online, iar sumele încasate merg în sprijinul victimelor cutremurului.

În fapt, Lollipop Chainsaw se vrea a fi un survival horror foarte relaxant (dacă poate exista așa ceva), ce pare să se amuze pe seama celor care își imaginează că într-o astfel de situație totul se rezumă la canibalism și supraviețuire. Ca o confirmare, cei de la Grasshopper Manufacture folosesc simboluri iconografice pentru a portretiza lupta pentru o minte sănătoasă într-un trup sinătos dintre om și bestia înfometată.

Și mai nesiguri suntem în privința vulgarității, care ar fi excesivă în viziunea unora, deși nu au apucat să



vădă nimic altceva, cu excepția unui trailer realizat în așa manieră, încât te trimite cu gândul la reclama unui film grindhouse - nimic cu adevărat explicit, cu excepția unor slogane provocatoare. Eu, unul, îl voi aștepta oricum, dar nu am cum să nu sper numai la lucruri bune din perspectiva unei minți și mai bolnave. Se pare că mai avem de așteptat cel puțin o lună până la lansare și ar trebui să fim reținuți în a trage concluzii pripite. Aștept animații fluide și frumoase, eviscerări brutale, băi de sânge, curcubeie, bomboane, confetti, steluțe și ini-mioare. Aștept satisfacție.

Abia aștept să mă întorc la școală!

În Lollipop Chainsaw, până și sunetul va fi folosit într-o manieră extrem de creativă. Exemplul perfect este chiar lupta cu bossul menționat mai devreme, cadavru ambulant pe jumătate punker, jumătate clown folosindu-se de un microfon și un amplificator pentru a-și urla obscenitățile fizice împotriva Julietei. În acest caz, ca să ne apropiem de el și să-i rupem gura, va trebui să fardăm din calea uriașelor insulte gen FUCKING BITCH! și COCKSUCKER ce sunt asmuțite cu furie către Juliet. Poftim?!

Akira Yamaoka, principalul compozitor din spatele seriei Silent Hill, se ocupă de realizarea coloanei sonore

din Lollipop Chainsaw și este direct implicat în procesul de creație. Un alt nume mare implicat în proiect este James Gunn, care a declarat că mulți dintre actorii de film cu care a lucrat îndeaproape de-a lungul carierei sale vor contribui în diverse moduri. Să mi-l dea pe Trejo și-o să mă declar mulțumit.

Personal, jocul mi-a stămit interesul. Numai gândul că SUDA 51 l-a cooptat chiar și pe James Gunn, despre a cărui contribuție puteți citi în interviul din paginile ce urmează, mă face să tremur de nerăbdare. Și apoi Juliet: talentul ei de dansatoare, modul în care se dedică cu trup și suflet cauzei umanitare, dragostea ei pentru... Bullshit, țâțe, frate!

P.S. Am încercat, dar nu m-am putut abține...

KIMO

Bă, mai bine nu comentez...





Goichi Suda aka SUDA 51
CEO și Game Designer la Grasshopper
Manufacture

Goichi Suda, nume de scenă SUDA 51, își începe ascensiunea în 1993 din postura de game designer al studiului Human Entertainment, unde a regizat Super Fire Pro Wrestling III FINALBOUT. În 1998, după finalizarea proiectelor Super Fire Pro Wrestling SPECIAL și Moonlight Syndrome, fondează Grasshopper Manufacture. Studioul debutează cu jocul Silver Case, iar SUDA 51 lucrează ca regizor, scenarist și game designer la proiecte precum Killer 7 și No More Heroes. Pentru fiecare titlu se inspiră din surse diverse cum ar fi wrestling, muzică și filme, imprimându-le propriul stil pentru a da naștere unor lumi originale, îndrăgite de fani din întreaga lume.

INTERVIU

**În care meșterul SUDA 51
 răspunde unui tir de întrebări.**



► **Ne poți spune câte ceva despre rădăcinile proiectului? De cât timp lucrează Grasshopper Manufacture la Lollipop Chainsaw?**

S-a întâmplat când președintele Yasuda tocmai înființase studioul Kadokawa Games. L-am vizitat pentru a-l felicita, l-am arătat niște schițe legate de noua mea idee și astfel a început discuția despre Lollipop Chainsaw. Au trecut trei ani de când a luat naștere ideea pentru acest joc. De la schiță până la intrarea în producție, Lollipop Chainsaw a fost gândit ca o interpretare a unui film horror de categorie B.

► **Când Lollipop Chainsaw a fost anunțat în Famitsu, reacțiile inițiale ale jucătorilor de pretutindeni au fost foarte pozitive. Ai fost surprins de acest răspuns, mai ales din partea vestitorilor, care au început imediat să spere la o lansare mondială?**

Am fost foarte fericit. Jocurile cu zombi fac parte deja din peisaj, iar stilul Pop Art îndrăzneț și comedia din Lollipop Chainsaw mi-au creat oarecare griji în

acel sens, însă reacția oamenilor de peste ocean a fost peste așteptările mele.

► **Povestește-ne despre Juliet. Este cu totul diferită de erail cu care ne-a obișnuit Grasshopper până acum, cum or fi Travis Touchdown, ontieroul din No More Heroes, și Goria Hotspur, vânătorul de demoni din Shadows of the Damned.**

Simțeam că aveam nevoie de o nouă eroină în lumea jocurilor. Da, am vrut să dau naștere unui personaj care să transcendă personalitatea tipică a unei eroine de joc video. Juliet este o tânără activă, dar foarte populară în școală. Își petrece cu încredere anii de liceu din postura de majoretă a liceului San Romero, dar prin vene îi curge sângele unui vânător de zombi. De mică, a trecut printr-un antrenament strict, devenind în cele din urmă expertă în căsăpirea morților-vii.

► **Faptul că Juliet este majoretă îi permite, evident, să fie extrem de agilă în luptă. Își**

folosește chiar și pompoanele împotriva inamicilor. Care sunt câteva dintre abilitățile ei speciale?

O putem admira executând mișcări desprinse din stilul 'lucha libre', cum ar fi prize și aruncări, însă stilul ei caracteristic vine din mișcările acrobactice. Este ușoară și se poate mișca cu lugeală, delectând jucătorii cu scene de luptă teribile.

► Știm că Juliet își folosește pompoanele pentru atacuri ușoare, în timp ce drujba este dedicată atacurilor în față. Poți elabora puțin sistemul de luptă din joc?

În primă fază îți atacă inamicii cu pompoanele și îl termină cu drujba. Asta este combinația ei principală. Uneori face flicuri și salturi în aer pentru a adăuga dinamism acțiunilor sale.

Este o vânătoare de zombi recunoscută de o existență divină. Drujba ei este o armă specială ce poate fi folosită doar de ea și nu îi simte greutatea reală atunci când o ridică. De asemenea, este expertă în arte marțiale, mulumită mentorului ei, bucatarul Morikawa. Cu abilitățile ei de majoră și-a creat propriul stil dansant de arte marțiale, definit de un ritm unic. În luptă se folosește de toate aceste mișcări, combinându-le cu puterea distructivă a drujbei.

► Ne poți spune ceva despre „power-up meter”-ul erinei? I-ai dat un nume?

Avem un Star Mode. Poți colecta putere eliminându-ți inamicii, iar când atinge valoarea maximă, puterea atacurilor devine atât de mare, încât poți zdrobi un zombi dintr-o lovitură. De asemenea, când ucizi trei zombi în același timp, se declanșează un even special, intitulat Sparkle Hunting, care îți dă un bonus consistent la scor.

► Va avea Juliet acces și la alte arme? Există un sistem de îmbunătățiri a lor precum în jocurile produse anterior de Grasshopper?

Nu vă pot da prea multe detalii, dar planulm să includem o serie de elemente de upgrade.

► Invazia începe în liceul lui Juliet, San Romero High. Var există și alte decaruri sau povești este legată strict de liceu?

Liceul San Romero nu este limitat doar la sălile



de curs. În joc, există o mulțime de alte locuri prin care te poți aventura, inclusiv un magazin dedicat personalizării. Vom dezvălui mai multe detalii despre locațiile din joc cu altă ocazie.

► Aprope de poveste, ai calabrat cu James Gun în cazul scenariului pentru versiunea vestică. Cât de mare a fost influența lui asupra versiunii japoneze a jocului, dacă aceasta a existat? Ce v-a determinat să-l abandonați tocmai pe James Gun?

Implicarea lui în filmul Dawn of the Dead?

A fost ideea celor de la Warner Bros.

Având scenariul scris de membrii echipei de la Grasshopper, James l-a rescris și regizat în maniera lui proprie, oferindu-ne un feedback mai exact bazat pe metoda sa de dramatizare. Cu stilul lui falmos, povestea a devenit foarte distractivă și atrăgătoare.

Versiunea japoneză îi respectă modificările, desigur, adaptând simțul său caracteristic al umorului în limba noastră.

Scenariul jocului a fost definitivat mai târziu decât planulșem, dar rezultatul este mai mult decât satisfăcător, compensând întârzierea.

► Ce surse de inspirație ați folosit la realizarea jocului? Trailerul lansat în octombrie 2011

pentru Lollipop

Chainsaw a fost realizat în cel mai pur stil Grindhouse.

Într-adevăr, seamănă izbitor cu preview-ul unui film grindhouse, cum ar fi Machete. Jocul este influențat de cultura americană, precum și de muzica lor pop. Mixtura dintre stropii de sânge și stilul Pop Art reprezintă atracția principală din Lollipop Chainsaw.

Apropos, primul lucru pe



care l-am achiziționat ca referință este replica unei drujbe dintr-unul din filmele noastre favorite cu zombi.

► Povestește-ne despre stilul artistic.

Scântelele roz, curcubeiele și strapii calarași sunt deosebite de măcelurile specifice unei confruntări cu zombi; de unde decizia asta? Ați făcut-o ca să vă diferențiați de celelalte jocuri cu zombi?

N-am văzut încă un joc senin și distractiv cu zombi. Lollipop Chainsaw este singurul joc cu zombi în care vedem înimioare și curcubeie!

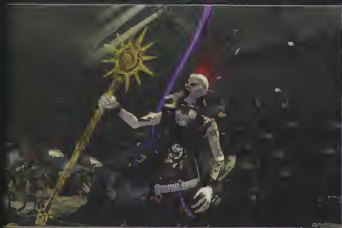
Relaxează-te și bucură-te de el în compania unui castron cu floricel.

► Ce ne poți spune despre Nick, capul prietenului lui Juliet atârșat de fusta ei? Poate fi falș și pe post de armă, precum Jahnsan din Shadows of the Damned?

Cred că folosesc destul de des personaje fără corp în jocurile mele... dar asta este doar o coincidență. Oricum, rolul lui Nick rămâne în continuare un secret.

► Unul dintre cele mai amuzante aspecte din Shadows of the Damned l-a reprezentat legătura dintre Garcia și Jahnsan. Va exista același tip de relație între Julia și Nick?

Desigur. În același timp, este puțin diferită de relația dintre Garcia și Johnson, dar asta e mai bine să aflați jucând jocul.



PREVIEW

GEN: ACTION / ROMÂNIA: PRODUCĂTOR: NISIO GAMET
DISTRIBUTOR: THO ONLINE WWW.DARKSIDERS.COM
DATA APARIȚIEI: Iunie 2012

La cosit

DARKSIDERS® II



Sunt puține jocurile în care eroii principali nu este om. Jocurile în care oamenii nu sunt prezenți deloc sunt tare puține. Asta pentru că lumea rea tot timpul să se identifice cu eroul principal, cu lupta pentru neamură, cu dorința de a fi mai bun decât cel de lângă tine. Dacă joci rolul unei râme sau al unei moluște din supa primordială, nu vei fi niciodată prins prea mult în conflict, uitând repede de joc, oricât de mișto ar fi el. Așa că este mare viațioșia să reușești să fii un joc ce are prea puțin legătură cu oamenii și să se vorbească mult despre el, iar lumea să aștepte și pară a doua cu suflul la gură.

Biblia este un izvor nesecat de subiecte pentru filme SF și jocuri pe calculator cu un potențial senzațional. Unde ai mai văzut atâta violență, depravare, minciuni, nebunii, miracole, zei răzbușători și lertători în același timp, popoare alese și răufăcători deodată? O veritabilă bandă desenată îmbunătățită deja pe parcursul a două

vilazii contemporane, moartea variază de la un popor la altul. La noi, moartea este la genul feminin, vorbim despre atingerea ei suavă și toate calitățile sale sunt ale unei femei. La americani, și vorbesc despre ei aici doar pentru că sunt producătorii acestui joc, moartea este un bărbat și vorbesc despre el și calitățile lui. De aceea, în joc, moartea este un bărbat. Asta vă spun că să nu fiți debusolați și să credeți că Biblia vă minte. Totul stă în interpretare. La fel cum poți interpreta tot ce este scris în Biblie.

Așadar, el, moartea, este protagonistul celei de-a doua părți a seriei Darksiders. Jocul nu este o urmare pe se a primei părți, moartea nu vine pentru a-l ajuta pe War să dea muci hoardelor de demoni, ci urmează o linie paralelă cu aventura amicului său. Pentru acela dintre voi care nu știu ce s-a întâmplat în primul joc, War a fost tras în piept de niște demoni sugubeți și un înger mai slab de înger și a adus Apocalipsa pe pământ cu câțiva ani înal-

te ca ea să fie programată. War a fost dus în fața cancelărilor, unde a fost tras de urechi și i-au fost retrase drepturile de călăreț al Apocalipsei și sculptat înapoi în lume pentru a muri de foame și hăituit de dușmani.

Însă Death ține la prietenul său din copilărie, așa că, odată cu aruncarea lui War la cârmă, pleacă și el în aventura vieții sale, încercând să-l salveze onoarea și pielea. În acest moment, povestea în sine și prin ce trece Death sunt prea puțin importante, căci asta vreau să descopăr de unul singur pe parcursul jocului. Ce ne/mă interesează cel mai mult acum este mișcarea foarte curajoasă a producătorului de a readuce în prim-plan elemente de RPG pur sânge. În momente în care restul lumii renunță la RPG, chiar dacă fac un joc RPG (mă uit la tine Dragon Age 2!!! și nu numai), cei de la Vigil Games introduc elemente dragi mie într-un joc action. Primul lucru care te face să ridici din sprânceană mirat și exuberant sunt cifrele ce sar deasupra capetelor inamicilor și te fac



milenii. Cine a mai văzut așa ceva? Secretul ei este să o privești ca atare și nu să o iei în serios. Căci atunci ai o mare problemă și o lei razna. Dar când ai deja o instituție recunoscută internațional care propovăduiește ca realitate această bandă desenată, este momentul să te apuci să arăți lumii părți din ea așa cum este. Mitologie, fantezie și adevăruri contestate ulterior de evoluția normală a civilizației. Cum facem noi asta? Păi noi o facem prin jocuri, căci asta ne este vocația.

Cu moartea pe moarte călcând

După ce în primul joc l-am controlat pe War, unul dintre cei patru cavaleri ai Apocalipsei, în Darksiders 2 vom avea ocazia și privilegiul să o avem la degetul mic pe nimeni alta decât Moartea. Pentru că nu a zis nimănui că Biblia nu trebuie luată ad literam de fiecare ci-





să te întrebi dacă ele sunt chiar ce crezi tu că sunt. Și te mai ugi o dată. Într-adevăr, când moartea dă cu coasa, nu sar bucăți de creier, sânge și mășcărie, ci niște numere ce îți indică puterea cu care ai dat în parșivul de vizavi. Te întrebi de ce, cum și cu ce ocazie? Iar apoi îți aduci aminte că Vigili se laudă cu un nou sistem de skill-uri prezente în joc, prin care personajul tău va evolua după cum vrei tu și care nici la nivelul maxim nu va putea acoperi toată această gamă de puncte de talent. Și te bucuri. Căci asta face omul când i se oferă opțiuni. Se bucură nespus.

Pe lângă faptul că Death va avea acest sistem de talente/skill-uri, el va putea să și echipeze diferite ar-

muri, arme, amulete, talismanine, pelerine și chiar sacoșele pentru depozitarea miliardelor de obiecte pe care le vei lua ca trofee de la inamici. Pe lângă aceste vești bune, mai vine și una legată de mărimea jocului. Se pare că va fi cam de patru ori mai mare decât predecesorul său. Sper ca asta să se traducă și în ore de gameplay și nu doar ca spațiu. Nu aș spune nu la patruzeci de ore de joacă nebună de-a Moartea.

Moartea e numai una

Din nefericire, deși finalul lui Darksiders (I) ne lăsa să ne uităm plini de speranță către un viitor în care un

sequel ar putea avea mod coop, nu Darksiders 2 este cel care ne potolește setea de multiplayer. Totuși, nimic nu ar fi fost mai frumos decât să alergăm puțimea lădului alături de trei prieteni, făcând un cvartet complet.

Marvin Donald, game director la Vigili, spune că, deși multiplayer-ul era în plan de la primul joc, magnitudinea la care s-ar fi ajuns era imposibil de atins. Este ca și cum ai fi creat patru jocuri în unul, cu animații complet diferite pentru fiecare. Numai Death are între 800 și 1000 de animații, iar cei patru cavaleri, deși există ca idee, sunt complet diferiți, iar animațiile nu se puteau recicla.

Extrapolând pe această declarație că cei patru cavaleri deja există, cel de la IGN l-a întrebat dacă ritmul logic ar fi să scoată patru jocuri, după care cel de-al cincilea să fie cel care înglobează și un element de multiplayer. Marvin a spus că nu este cazul și că speră că cel de-al treilea joc va fi cel cu noroc, dar că asta depinde în totalitate de primirea pe care Darksiders 2 o va avea, de bugetul disponibil pentru următorul joc și de o grămadă de alți factori ce vor intra în calcul al momentului respectiv. Concluzia este că momentan este mult prea devreme pentru a putea vorbi despre multiplayer.

Deși lipsa multiplayer-ului îmi mai taie un pic din elan, schimbările rogistice nu fac decât să-mi gâdile simțurile într-un mod foarte plăcut. De-abia aștept să intru în pielea cosagului șef.



DOUĂ REVISTE+CARTE LA SUPER PREȚ!

24⁹⁸ LEI

**CHIP
FOTO
VIDEO**

Colection



ediția 01/2011



ediția 07/2011



ediția 02/2011



ediția 05/2011



ediția 02/2011



ediția 05/2011



ediția 03/2011



ediția 04/2011

Colecția continuă...

Pachetele promoționale pot comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine **inmedio** și **RELAY**.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

Mereu primul



Si (image Space Incorporated) este unul din numele cele mai importante în simularea auto, fie ea destinată echipeilor din sporturile cu motor „reale”, fie adresată consumatorilor pasionați de jocuri de profil. Linia rFactor Pro de software pentru simulațiile profesionale nu constituie obiectul articolului nostru, însă titlul rFactor, apărut în 2005, este unul din cele mai juca-

te de către comunități imense de „simracer”-i, adică de cei interesați de simulațiile de curse accesibile pe computer (sau console, în rare cazuri, precum Race Pro, GT 5 sau Forza Motorsport 4).

Un lucru trebuie precizat, însă, de la bun început. Puncte forte ale primului rFactor nu au fost nici grafica, nici bogăția de conținut, adică existența unor licențe ofi-

rFactor Launches 0.5.07

Simulator

Single Player

Online Race Dev



Login

Selecția seriilor disponibile – aici formulele istorice.



Secțiunea „Developer” este dedicată dezvoltării modurilor, cu interfața grafică și mediul de testare.

cială, campionatul sau modele din realitate. De fapt, la o primă vedere, rFactor nu merita atenție, pistele arătau destul de rudimentar, iar mașinile erau ficționale, cu un aspect cel mult mediocru. Dar, pentru cei care știau care era argumentul de forță adus pe piața titlurilor de simulare de către rFactor, lansarea acestui joc a fost începutul unei frumoase nebulii. Pentru că lucrul cel mai important la rFactor era motorul de simulare auto care îl susținea, pe numele său gMotor 2, creat tot de ISI.

Așa se face că rFactor a avut parte, din 2005 înco-



După cum spuneam...

ce, de numărul cel mai mare de modificări aduse vreodată unui titlu de profil. Serii întregi de campionate de toate felurile, sumedenie de modele de mașini de orice categorie, sute de piste reale sau ficționale, toate acestea au fost lansate de către pasionații de simulare, creînd nu doar comunități extraordinare ce au început să grăviteze în jurul modurilor, dar și o prodigioasă tradiție în concepția și executarea acestui tip de conținut realizat de fani, deseori prin colaborări la distanță, ce acopereau tot Globul. Treptat, nivelul calitativ și cunoștințele tehnice încorporate au dus la educarea majorității „consumatorilor”, care au ajuns să aibă așteptări tot mai mari, ceea ce, în consecință, a sporit eforturile modificatorilor în direcția respectării realismului, atât sub aspect vizual, cât și al fizicii. În acest scop, o parte din cele mai bune modificări sunt realizate cu sprijinul unor piloți (vezi modul Porsche Mobil 1 SuperCup realizat de GSMF – German Sim Mod Foundation), ba chiar și al câtorva întregi echipe cunoscute în motorsport (Imi vine în minte acum Epsilon Euskadi – vezi enduracers.com).

Dar, datorită calităților deosebite ale engine-ului de simulare gMotor 2 de la ISI, acesta nu a făcut valuri numai în rândul modificatorilor. Alte firme producătoare de jocuri de simulare au achiziționat licențe de gMotor 2 și l-au folosit în titlurile lor. Cea mai importantă este, fără îndoială, SimBin, care a recurs la gMotor 2 pentru a-și crea întreaga gamă de simulații, de la renumitul GT

Legends încoace, adică până la numeroasele pachete de conținut ale seriei Race 07. Cea mai recentă utilizare comercială a gMotor 2 este în Game Stock Car, produs de Reiza Studios, care, se pare, este cea mai sofisticată și completă încarnare a acestui motor de simulare auto, până în prezent – cântecul de lebedă al gMotor 2.

Grand Prix

Anul trecut, după ce s-zvonise suficient pe marginea unui posibil viitor rFactor 2, iată că proiectul respec-

tiv a început să dea semne oficiale de viață, sub formă de screenshot-uri, artwork-uri și bucățele de informație relevantă asupra acestui subiect. Ba, mai mult, renumitul grup de modificatori RMT (Racers Modding Team) anunțau la un moment dat că au început să lucreze la versiunea a doua a celebrului mod WSGT (World Super Grand Touring), anume pentru viitorul rFactor 2.

Argumentul hotărâtor în ce privește evoluția pozitivă a eforturilor celor de la ISI a venit sub o formă așteptată, dar cu un conținut neașteptat. Adică, a venit sub forma unui filmuleț pe YouTube – nimic neobișnuit în asta – însă ceea ce am putut vedea și auzi în acel filmuleț a fost o surpriză aproape totală. Iar asta pentru că toți eram obișnuiți cu o ISI dispusă la un minim de efort în orice altă direcție decât motorul de simulare auto. Adică, pentru noi, ISI nu însemna nici grafică, nici cine știe ce mașini, și în nici un caz feeling, mai ales din cel artistic.

Mergeți pe YouTube, pe canalul utilizatorului ImageSpaceInc, încărcați clipul „rFactor 2 – Grand Prix” și veți înțelege șocul de-a dreptul cultural de care am avut parte în noembrie anul trecut, la data apariției acestui trailer. Deși știm, din imaginile ce fuseseră deja făcute disponibile de către ISI, că în rFactor 2 vor fi mașini de formulă din anii '60, nu ne așteptam la ceea ce am putut

Monte Carlo, curbă de la Casino.

Monte Carlo, tunelul.

Monte Carlo, recunoașteți șirane?

vedea în acest prim trailer oficial. Cu artă, cu simțire, cu talent, cu tot ce vreți, în clip a fost redată condensat emoția unei curse de formulă 1 la Monte Carlo, și nu doar acolo, iar ceea ce e a uimit a fost felul în care acest clip trimitea la vechiul film „Grand Prix” (1966), o capodoperă ce a adus multe inovații în tehnicile de filmare, în special la mare viteză. „Grand Prix” este un film cu un story discutabil, vag interesant, dar cu niște imagini din cursele de formulă ale anilor '60 care au făcut istorie.

La vremea aceea, mașinile de Formulă 1 erau niște sicrie cu prea mulți cai putere pentru cât de greu erau de



„LiftOff! We have liftOff!”...





ne cheltuieli mai mult decât semnificative, cu un ciclu de dezvoltare lung (de 4-6 ani), nu aduce bani suficienți într-o schemă de vânzare clasică, fie ea și online.

Prima oară am văzut asta la SimBin, care au scos în ultima vreme pachete de expansiune peste pachete de expansiune, atât pentru a atrage din nou atenția asupra lor, cât și pentru a stoarce cât mai mulți bani din materialul lor deja existent – Race 07 – e drept, spre bucuria pasionaților, care am primit o seamă de jucării noi. Apoi, am văzut apărând drăcia celor de la SMS, numită World of Mass Development (WMD, www.wmdportal.com), prin care cei care ne-au dat atâtea simulări faine – mai puțin NFS Shift 2 – încearcă să vândă un titlu aflat în stadiu pre-alpha, numit pCARS. Este o schemă de marketing subiectuală, rămâne de văzut ce succes va avea, voi urmări subiectul și voi raporta când voi găsi ceva semnificativ la pCARS, poate că de acolo ne așteaptă surpriza unui viitor fericit în simularea auto.

Dar, nu doar în simracing apar noutăți în ce privește felul în care este vândută o simulare. Luați, spre exemplu, sena Trainz sau Railworks, simulatoare de căi

și material rulant. Pe lângă prețul pachetului de bază, care este cel al unui titlu AAA de PC, sunt lansate numeroase pachete adiționale, destul de scumpe, chiar dacă nu sunt foarte bogate în conținut. La fel, Rise of Flight nu este deloc un titlu ieftin, iar materialul adițional disponibil în magazinul online al producătorului este vândut costisitor, dacă luăm în considerare prețul pe avion.

Deci, noua paradigmă în marketingul simulărilor poate fi exprimată astfel: titluri de nișă la prețuri de nișă. Cu cât o simulare este mai bună, necesitând o muncă mai calificată și cerând costuri de producție mai mari, cu atât prețul ei trebuie să crească. Dar potențialii



Configurarea condițiilor de cursă.

cumpărători nu sunt deloc atât de numeroși precum în cazul altor genuri, chiar dacă cheltuielile producătorului sunt similare. Soluții ar fi: fragmentarea conținutului în pachete care sunt vândute la prețuri mai mari decât cele cu care suntem obișnuiți de la alte feluri de jocuri, creșteri semnificative ale prețului conținutului de bază, oferirea de servicii online (legate de multiplayer) contra cost ori mijloace inovatoare de a atrage bani de la pasionați, precum în cazul pCARS.

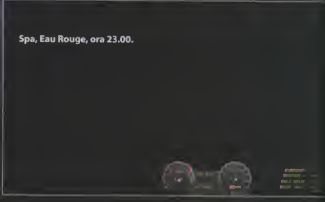
Foarte important este să înțelegem faptul că această creștere de preț nu exprimă lăcomia producătorilor, aici nu e vorba de niște Activision-uri, experte în mulsul maselor de jucători, ci de firme serioase de profesioniști în domeniul simulărilor, care fac un efort deosebit pentru a supraviețui în nișa lor, oferindu-ne un conținut foarte consistent sub aspect calitativ. Dacă asta înseamnă să plătim mai mult, așa să fie, sunt pasionat de simularea auto, voi face economii la alte jocuri, voi fi un fidel al GOG, voi bea o bere-două-trei mai puțin, dar voi respecta munca măștrilor simulării auto, ce se numără printre puținii producători care mai vor să ne aducă titluri lucrate la marelă amănunt, fără compromisiuri comerciale și rabaturi la calitate, capabile să mă mulțumească și



La Mills, Megane-uri Trophy pe grila de start.



Showroom: Megane Trophy.



pe cei mai pretențioși dintre noi.

Și ISI a fost nevoită să țină cont de realitatea dezvoltării unei simulări. Din acest motiv, au recurs și ei la o tehnică de marketing exotică: au pus la vânzare versiunea beta a jocului lor, rFactor 2. Și, pe lângă asta, nici prețul nu este mic: pachetul de bază costă 43,99 USD. Mai mult, există acum o taxă anuală de 12,99 USD pentru a avea acces la sistemul de matchmaking („and other services” zice pe site-ul ISI), fără de care, din câte îmi dau seama, nu poți folosi nici un server de multiplayer online. Pachetul de bază conține și accesul pentru primul an la multiplayer și celelalte servicii online. Celor care vor să scape de grija taxei anuale le este adresată licența „pe viață” pentru rFactor 2, al cărei preț este de 84,99 USD.

După cum am spus, prețurile nu sunt mici, dar există motive foarte serioase pentru asta - nișa simulatoarelor auto nu poate trăi numai din dragoste creștinăscă pentru pasionați, hrănită cu pâine, apă și rugăciune. Ce rămâne de văzut este dacă materialul pentru care ni se cer acești bani îi și merită.

OM*G!

În stadiul beta actual al jocului, este imposibil pentru mine să fac un articol în care să epuizez toate aspectele ce trebuie discutate la o simulare auto. Lipesc sau sunt incomplete atâtea lucruri la rFactor 2, momentan, încât scopul acestui articol este mai mult de a fi o introducere care să vă atragă atenția asupra acestui titlu, la

care voi reveni cu articole pe măsură ce se vor lansa versiuni ulterioare semnificative sub aspectul conținutului nou adus. Până atunci, însă, o scurtă prezentare subiectivă a experienței mele în beta-ul de rFactor 2 poate fi folosită pentru unii dintre voi.

Well, vă dați seama că primul lucru pe care l-am făcut a fost să iau o mașină de Grand Prix din anii '60 și să mă dau cu ea pe Monte Carlo. Oaaaaaaaa! Pe lângă faptul că este o bestie foarte greu de controlat (nu are forță deopantant aproape deloc raportat la cuplul motor), senzațiile care mi-au fost transmise prin volan au fost inegalabile. Gândiți-vă la ceva de genul forcefeedback-ului din netKar Pro (cel mai bun la momentul actual) la care se adaugă și o percepție tactilă a unei texturi, ca și cum ai simți suprafața pe care rulezi. E greu de exprimat în cuvinte, dar este ușor de explicat: ISI afirmă că frecvența de improprietate a informației trimise volanului este mult mai mare decât a oricărui alt simulator auto. Nu găsec cifrele exacte acum (erau undeva în adâncimea forumului dedicat versiunii beta de rFactor 2 de pe site-ul ISI), dar cert este că diferența se simte. Am făcut derapaje controlate cu monoposturile vechi din rFactor 2, am reușit să le „prind” din alunecarea excesivă când exageram cu accelerația, am perceput toate nuanțele comportamentului mașinii pe care mă dădeam.

Senzația este inegalabilă, repet, doar netKar Pro este în apropiere sub acest aspect.

Celelalte modele de mașini disponibile momentan vin de la Renault. Una este Megane Trophy, cealaltă e modelul de Formula Renault al producătorului francez, varianta cu motor de 3,5 litri. Megane-ul este la rândul lui extraordinar la condus, doar că intră un pic cam prea ușor în derapaj la frânare. Mașina de Formula Renault este interesantă, e drept, dar e foarte instabilă, recunosc că m-am simțit depășit de controlul ei. Nu îmi dau seama dacă este o chestiune de realism sau de deficiențe în modelarea ei, dar este posibil ca această mașină să mai aibă nevoie de ajustări din partea producătorului.

A treia zi după Modificări...

Conținutul nu este foarte bogat momentan - în ce privește mașinile, numai cele retro sunt mai numeroase, cu multe monoposturi din cele trei formule ale vremii (F1, F2, F3). La piste, situația este aceeași, numărul nu este mare. Dar ce piste: Monte Carlo, Spa Francorchamps-ul vechi, Estoril, Malaezia GP, Mills Metropark! Toate una și una - diversitate și calitate. De

Formula Renault 3.5



altfel, am fost impresionat de grafică, după ce am dat la maximum toate detaliile, ceea ce, când am avut mai multe mașini pe pistă, a început să se simtă. Detalii, atât la modelele de mașini, cât și la circuite, este excepțional. De asemenea, trecerile de la noaptea la zi, vremea rea, toate acestea arată impecabil. BTW, noaptea e noapte acum, aducând un întineric în care nu vezi mai nimic.

Trebule să ating aici un subiect delicat, controversat pe diversele forumuri de simracuri. ISI a decis să folosească numai DirectX 9 pentru rFactor 2. Asta înseamnă că efectele vizuale vor fi la nivelul anilor trecuți, dar că jocul va putea rula pe sisteme cu plăci grafice vechi. În opinia mea, hardware-ul evoluează atât de rapid, cu DirectX precedându-l îndeaproape, încât producătorii nici nu apucă să optimizeze folosirea vreunei din versiunile de hard și soft disponibile la un moment dat. De aceea, o grafică dedicată pentru DirectX 9 și optimizată pentru acesta cred că poate oferi suficiente satisfacții vizuale, inclusiv sub aspectul realismului – exemplul NFS Shift mi se pare grăitor în acest sens, dar și cel al Forza Motorsport 4, pentru Xbox. Să ajungă rFactor 2 să arate așa (pentru că cu DX 9 se poate), iar eu voi fi mai mult decât mulțumit.

Până atunci, însă, rFactor 2 mi se pare foarte frumoasă, detaliată, cu o iluminare reușită, cu amănunte din



decor uluitoare pe alocuri, dar fără a trece mult dincolo de stadiul lui „așa poate să arate primul rFactor în mâinile pricepute ale unui modificador meseriaș”. Rămăi, deocamdată, cu senzația că privești doar o versiune semnificativ mai bibilă decât cea ce vedem acum prin rFactor și seria Race 07. Ceea ce, pentru mine, este mai mult decât suficient, deoarece felul în care este simulată fizica mașinilor de Grand Prix mă face mult mai puțin interesat de briz-briz-uriile grafice. Dacă următorul engine de simulare gMotor va fi atât de bun cât o arată aceste mașini de formulă din anii '60, grafica mi se pare un element se-

cundar al întregului joc.

Evident, modificaliții vor avea, la rândul lor, un cuvânt greu de spus în ce privește evoluția conținutului viitorului rFactor 2. Sunt convins că modificaliții vor fi cei care vor da adevărata măsură a calității, inclusiv vizuale, a acestui titlu. De altfel, deja au început să apară moduri, câte o mașină, câte o pistă sau câte un semn incurajator al lucrului la modificări – precum clipul postat pe YouTube de către cei care fac WSGT 2 pentru rFactor 2. Un mod important la momentul actual este cel care dă posibilitatea folosirii oricărei piste cu oricare mașină (momentan circuitele sunt atribuite exclusiv unui anumit tip de serie).

Întrebarea care se pune este: merită să cumpărați un beta al unei simulări extraordinare aflate în plină devenire? Eu zic că, dacă sunteți pasionați și aveți suma necesară, DA! Iar asta nu doar pentru a urmări în direct evoluția acestui titlu, cu mâna pe volan, fără intermediari mai mult sau mai puțin inepti, ca mine, dar și pentru a-l ajuta pe cel care îl produce. ISI merită sprijinul nostru, iar forța extraordinară a modificaliților, care abia așteaptă să se dezlanțule prin noul rFactor 2, este o promisiune solidă făcută oricui se gândește la achiziționarea acestui titlu.

Online: rfactor.net/web/rf2

Marius Ghinea





Hedonist, not Misogynist

„E ușor a scrie versuri / Când nimic nu ai a spune” spunea un poet al cărui nume vă las plăcerea să-l descoperiți singuri. Expresia se poate adapta destul de ușor și celor care și-au făcut un obicei din a urma turma părerilor generale, considerate axiome de necontestat. Dacă Eurogamer (doar un exemplu ales dintr-o mulțime de astfel de site-uri mai mult sau mai puțin cunoscute) a spus că jocul X este praf, atunci sigur e adevărat! Hai să zicem și noi la fel și uite așa, încet-încet, apar mediile nașpa pe Metacritic, așa se pierd vânzări și, implicit, bani mulți.

Bine, la fel de valabil este și proverbul conform căruia, atunci când doi îți zic că ești beat, te duci și te culci. Adică, hai, doi-trei revieweri mai slabi de înger se pot înșela, da' când toată mulțimea zice același lucru, trebuie să fie adevărat! Ei bine, Duke Nukem Forever a fost un caz special, care putem spune că s-a încadrat în ambele categorii descrise mai devreme. Mă buinea râs când

citeam/ascultam cum sărăcuții redactori americani s-au chinuit cu abominabila versiune de Xbox 360 a jocului, plângerile lor fiind copiate la indigo de majoritatea auzișilor critici, deși nu-și făceau apariția în ediția de PC a jocului. Pe de altă parte, n-am putut trece cu vederea dezamăgirea cauzată de 3D Realms și toți puleții lor, care n-au fost în stare în 15 ani de zile să realizeze jocul pe care-l așteptam cu toșii.

Ce încerc probabil să spun este că Duke Nukem Forever n-a fost a doua venire a Mesiei pe Pământ și nici cine știe ce titlu de excepție. La naiba, n-a fost nici măcar un joc bun, însă, chiar și așa, n-a fost nici pe departe dezastrul sub forma căruia toți s-au grăbit să-l catalogheze. Da, a fost un joc învechit, uneori stângaci, peticit până la refuz; pe de altă parte, Duke Nukem Forever a constituit o adevărată lecție de istorie a gamingului, o înșiruire de „evenimente virtuale” de unde atât dezvoltatorii de entertainment din ziua de azi, cât și



gamerii contemporani au avut foarte multe învățături de tras. În cazul în care considerați că deja bat câmpii și jocul a fost o mizerie, mai bine dați pagina mai departe.

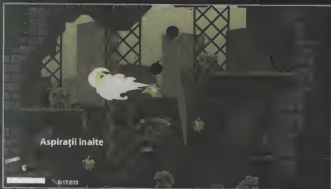
În schimb, dacă ați găsit măcar un firicel de lumină în „bezna neagră” numită Duke Forever, atunci DLC-ul The Doctor Who Cloned Me vi se adresează.



DUSTFORCE



De vorbă cu Lache



Aspirații înalte

Parkourătenie generală

Cei de la Hitbox Team s-au gândit să mai ștergă praful adunat de genul platform, în consecință, s-au transformat în albinuțe hamice și au muncit de zor la un joculeț care a reușit să stămească interesul tuturor amatorilor de producții independente (inclusiv subsemanatul), pe măsură ce detaliile și imaginile curgeau pe interneți. Mare mi-a fost bucuria când l-am văzut de vânzare pe Steam și se înțelege de la sine că n-a mai trecut mult timp până îl butonam cu ochii injectați și mâini îndreptate pe tastatură.

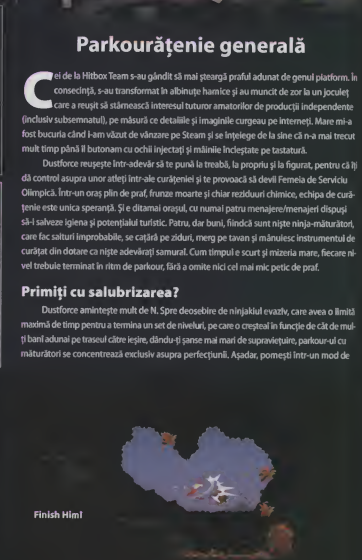
Dustforce reușește într-adevăr să te pună la treabă, la propriu și la figurat, pentru că îți dă control asupra unor atleți într-ale curățeniei și te provoacă să devii Femeia de Serviciu Olimpică. Într-un oraș plin de praf, frunze moarte și chiar reziduuri chimice, echipa de curățenie este unica speranță. Și e ditamai orașul, cu numai patru menajere/menajeri dispuși să-l salveze igiena și potențialul turistic. Patru, dar buni, fiindcă sunt niște ninja-măturători, care fac salturi improbabile, se cațără pe ziduri, merg pe tavan și mănulesc instrumentul de curățat din dotare ca niște adevărați samurai. Cum timpul e scurt și mizeria mare, fiecare nivel trebuie terminat în ritm de parkour, fără a omite nici cel mai mic petec de praf.

Primiți cu salubritatea?

Dustforce amintește mult de N. Spre deosebire de Ninjakul evaziv, care avea o limită maximă de timp pentru a termina un set de niveluri, pe care o creștea în funcție de cât de mulți bani adunai pe traseul către ieșire, dându-ți șanse mai mari de supraviețuire, parkour-ul cu măturători se concentrează exclusiv asupra perfecțiunii. Așadar, pomești într-un mod de



Peștera Secretă a Bossul Pitit



Finish Him!



9



Quick Understanding of Block Extrusion



De când e cerul și pământul, lumea a imitat și duplicat orice avea un oarecare succes. Succes în a obține mai multă mâncare, în a avea lumină noaptea, în a face foc mai repede și mai adăugați voi ce credeți. Evoluția în sine este un mimetism exagerat, doar uitați-vă în jur. Toți sunt la fel ca tine. Cum ar fi fost ca, pe parcursul zecilor de mii de ani de evoluție, fiecare om să poată evolua diferit? Supraviețuirea unei specii vine din rapiditatea prin care-și poate apropria și propaga invențiile unei minți luminate ce-i aparține. Îți dai seama că primul om care a inventat plugul nu a cerut drepturi de autor vecinului care l-a imitat anul următor, iar cel care a inventat arcul chiar s-a grăbit să-i învețe pe ceilalți membri ai tribului cum să-l facă pe al doilea și pe al treilea, căci forța stă în număr. Sau cel puțin stătea.

În momentul actual, când sunt atât de multe

produse de care nu depinde supraviețuirea noastră ca specie și de care ne-am putea lipsi cu ușurință, cum mai privim copierea, furtul de idei? Mai ales când nu duce la evoluție, ci în cel mai bun caz la stagnare. Industria jocurilor pe calculator nu este o industrie ce participă activ la dezvoltarea noastră ca specie, la fel cum nici industria băuturilor răcoritoare sau a brânzei mușegăite nu are un cuvânt de spus despre direcția pe care noi o urmăm. Sunt un moft ce poate oricând să dispară și căruia îi vom simți lipsa o vreme, dar nu vom muri după el.

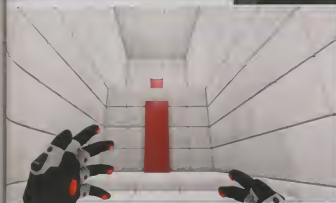
Sărurămă, Glados e acasă?

Ce probabil ați înțeles deja din rândurile de mai sus este că acest Q.U.B.E. este o copie de ceva. Din momentul în care pui pionicul pe prima dală, te

izbește un puternic déjà vu. Parcă ai mai văzut undeva mediul acesta septic, parcă atmosfera asta de cobai aruncat într-un labirint îți este cunoscută. Parcă Valve a făcut la un moment dat un joc de genul acesta. Portal îl zicea. Și m-am bucurat, căci mi-a plăcut Portalul. Mi-a plăcut de Glados, mi-au plăcut poveștea și întorsăturile sale și mi-au plăcut nespuse puzzle-urile. Așa că am pornit cu mult elan spre prima provocare aruncată de joc, așteptând ca o prezență superioară și rece să înceapă să-mi dea indicații, să mă pună pe drumul cel bun, să-mi spună măcar de ce fac ceea ce fac.

Dar nimic. Mă simteam exact ca șobolanul din labirint ce caută brânza, singur și uitat de lume. Mi-a luat însă ceva timp să îmi dau seama de acest lucru. În primele cinci minute, încă încercam să deslușesc cum și ce se întâmplă în joc. Lipsa de comunicare



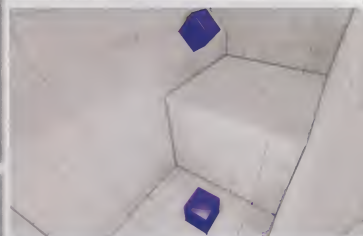


este atât de extremă încât nu numai că nimeni nu urlă la tine într-o încercare de a da cel puțin o idee de poveste, dar nu există nici măcar un indiciu scris. NIMICI Ești lăsat să te descurci de unul singur, ca în prima zi la grădiniță.

Lipsa oricărui element de poveste afectează enorm un joc care, de altfel, nu este prost deloc. Și care nici nu arată urât. Tot acel mediu de laborator este făcut foarte frumos și inteligent. Un imens cub rubic, ce se modifică sub picioarele tale de fiecare dată când rezolvi un puzzle, pentru a te trece la următorul. Totul în jurul tău este format din aceste cuburi, albe în totalitate. Din

le porți interacționează cu aceste cuburi colorate. Pe cele roșii le poți scoate din locaș pe trei înălțimi diferite, cele trei galbene (tot timpul câte trei) formează trepte pe trei niveluri, cele albastre funcționează ca trambuline, cele verzi îți oferă un cub sau o sferă ce interacționează cu restul cuburilor, iar cele violet îți învârt porțiunile ale camerei.

Deși nu ai niciun fel de indiciu, te prinzi repede că trebuie să fii tot timpul în mișcare, iar fiecare puzzle rezolvat te duce tot mai departe în complexul în care te afli. Deși multe dintre puzzle-uri sunt foarte deștepte, pe



loc în loc, câte o pată de culoare. Un cub de o culoare diferită. Unul roșu, trei galbene, unul albastru, uite și unul verde, iar aici unul violet. Îndrepti crosshair-ul spre ele și apeși pe butoanele mouse-ului. Și vezi că începi să dai din mâini, iar mânușile ultra high tech pe care

faptul că nu este nimeni acolo care să țină cont că te-ai prins cum funcționează, să te bată pe umăr sau să te înjure scade din farmecul jocului. Nevoia de a fi apreciat, manifestată în orice fel, se simte cel mai mult în Q.U.B.E. Se simte lipsa lui Glados. Nimic nu te îndeamnă să mergi mai departe. Nu există ideea de finalitate sau de recompensă. Nimic nu te oprește să te așezi într-un colț și să stai.

Una peste alta, jocul este foarte bun de ocupat timpul. Cele aproximativ cinci ore de joc sunt foarte interesante pentru fanii genului puzzle, dar, din nefericire, nu oferă nimic pentru cei care vor rejuccabilitate sau o poveste care să-i țină în priză.

■ Koniec



VERDICT LEVEL

► Este o poveste minime la care contribuie

► Este o poveste minime la care contribuie

PE SCURT:

Un joc de puzzle-uri pentru cel care așteaptă ceva altă dată. Un joc de puzzle-uri pentru cel care așteaptă ceva altă dată. Un joc de puzzle-uri pentru cel care așteaptă ceva altă dată.

6

Produs de: Produs de: Distribuitor: Distribuitor

Interpret: OMI-LINE

ALTERNATIVA ORICĂREI PORTAL

Un joc de puzzle-uri pentru cel care așteaptă ceva altă dată. Un joc de puzzle-uri pentru cel care așteaptă ceva altă dată. Un joc de puzzle-uri pentru cel care așteaptă ceva altă dată.



Distrugătorul de FlatOut

Aș fi lăsat surpriza pentru final, dar nu îmi pot ascunde nervii și indignarea trezite de cel mai nou membru fără merite al (în rest) frumoasei familii FlatOut. Ce-i drept, primele imagini publicate m-au pus pe gânduri. Nu de alta, dar nu auzisem că ar trebui să apară și pe Wii, iar hidoșenia fără margini nu mi părea plauzibilă pentru o versiune dedicată unității noastre centrale îndrăgite. În timp ce solicitarea unui cod de review mi-a fost amănată cu o lună de distribuitor, care-ți bicia! studioul să repare porcii aducători de review-uri proaste odată cu lansarea, m-am gândit că n-o fi dracul atât de negru și că, poate-poate, reușesc ei să-i dregă cumva.

Odată cu pomirea jocului, speranțele au început să-ți facă loc prin fisurile din dușumea, lăsând loc groazii și consternării la vederea interfeței făcute-n doru' le-ii, care beneficiază de claritatea unui JPEG de doi KB capturat cu un mobil ieftin. Nu doar elementele 2D, ci și

render-ul. De fapt, drept să spun, cam tot jocul dă senzația că ai conectat un PlayStation 1 prin cablu AV la monitorul LCD și mă gândesc că austeritatea cruntă a făcut studioul de producție să utilizeze CRT-uri, pe care probabil se vede mai bine. După ce mi-am dat seama că jocul are odioasa opțiune grafică Pixel Scale setată implicit la 75% (adică render-ul efectiv se face la o rezoluție mai joasă decât cea selectată), am mutat la 100%, cu

o vizibilitate dar nu salvatoare îmbunătățire imediată și am sculpat în sân. Pe cail putere, ostajii!

Țară, țară, vrem șoferii Alo? Țară?! S-a întrerupt...

Volanul cu rol de selector al modurilor de joc încapsulează o puzderie de tipuri de întreceri, noi și veci, dintre care probabil cursele obișnuite cu distrugere și boost și modul Stunt sunt cele mai ușor de recunoscut pentru fanii seriei. Purces-am așadar la un Race, remarcând bara de încărcare complet inutilă, care nu-ți indică de fapt în timp real cât s-a încălcat din hartă. Steagul cade, accelerația e-n podea și dă-ți Dincolo de motion blur-ul grosolan, implementat cum nu se poate mai enervant, care strică și mai mult aspectul în loc să-ți întărească senzația de viteză într-un mod subtil,



UNepic

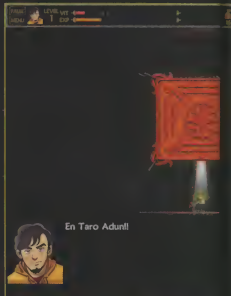
Metroids & Castlevanias

Dacă ai destul de multă imaginație încât să te simți bine în pielea unui cleric dwarf bețiv cu o bardă ruginită și calviție avansată, în timp ce un Dungeon Master zăcăș la suflet aruncă asupra ta cele șapte plăgi și un kobold cu scarlatină, sigur te-ai gândit și la modulurile în care o partidă aparent nevinovată de Dungeons & Dragons o poate lua razna rău de tot. Cel mai frecvent scenariu e un DM posedat. Știi? Ia fel de bine ca și mine că Dungeon & Dragons e lucrătura Diavolului, merită să adune suflete nevinovate pentru Armatele Întinerului, deci chiar e un scenariu plauzibil. Ca orice rogue creștin, îți faci o cruce micuță și discretă înaltime să arunci cu zarul pentru un save vs trap amărât, și nu mică țî-e mirarea când DM-ul începe să vorbească în toate limbile pământului, îți jighește străbunica într-un dialect indonezian dispărut, după care înghitte zarurile și levitează încetitor către frigider înjurând sălbatic în aramă. Desigur, chiar dacă inteligența lui fizică nu găzduiește o întreagă legiune de demoni pasionați de role-playing, nu-ți garantează nimeni că DM-ul e o persoană de înaltă conduită morală, cu toate rotațiile în perfectă stare de funcționare. S-ar putea să dai peste un Goliath al RPG-ului, care nu poate fi izgonit (serios, caută pe net Psycho DM) din locuința ta decât după ce îi înfigi un d20 în frunte. Sau, mai rău, poți da peste unul ca mine. Dacă simt miros de sarmale, nu mai sunt om și nici măcar Dumnezeu Tatăl nu mă va împiedica să așmăz asupra voastră cel mai mare și mai frumos colorat dragon din gențuța mea cu figurine și să eliberez discret

oala cu delicioasele preparate tradiționale românești în timp ce voi înroșiți zarurile încercând să cliupiți măcar un solz din gupulița generoasă a imensei șopârle. Epic.

Unchiul Metroidvania

Așadar, având în vedere câte incidente EPICE pot întrerupe o sesiune de D&D, probabil un **III!PORTAL CĂTRE O ALTĂ DIMENSIUNE... UNE... UNE... UNE... UNE!!** proaspăt deschis în încăperea micuță unde plănuiești să restituți naturii berea consumată, e un clișeu total neimpresionant și complet opus epicului. Unepic! De unde și numele de botez al rodului dragostei dintre Metroid și Castlevania, născut și crescut pe meleaguri spaniole. Unepic, jocul indie despre care ar trebui să vă povestesc în cel mai mic detaliu în loc să-mi imaginez Dungeon Masteri posedat și oale de sarmale, poate fi descris pe scurt ca un melanj foarte inspirat între Metroid și Castlevania. Internetul a inventat și un nume pentru genul acesta: metroidvania. Nu foarte inspirat, dar descrie perfect gameplay-ul acestei specii cludate de plat-



former/action/RPG 2D.

Fiindcă atunci când Dumnezeu gaming-ului a împărțit Epicul, vânătorii de vampiri și vânătoarele intergalactice de recompense au ajuns primii, iar ție țî-au rămas resturile. Adică Unepicul. Nu te mira, deci, că vei începe jocul într-un

beci confortabil, alături de prietenii tăi pierde-vară, la un D&D de duminică. Tu fiind un tânăr ușor suspect din punct de... din toate punctele de vedere, căruia natura nu i-a dăruit altceva decât timp liber și dorința arzătoare de a-l petrece în compania plăcută a entertainment-ului secolului 20: televizorul și jocurile. Dar viața ta e pe cale să se schimbe și, în urma unei excursii neinspirate la toaletă, te trezești transportat din subsolul unei casei modeste cu gard alb, în subsolul unui castel opulent cu gar-



Not really... he was an orc leader that escaped with his people from the tyranny of the alliance of humans and elves to Kalindor. It's a long story...

bului negru, fier forjat, tocmai în atelierul ortacului Saur... sau mai bine Invenții voi un Lord Intunecat cu gătările în spatele casei și contracte grase cu toți Overlordii importanți din sectorul privat. Nici nu te dezmeteci bine, că un spirit Intunecat, care patrula prin zonă în speranță că un portal apărând din senin intră dintr-o dată în viață, ar putea să-ți dea o mână de ajutor. Oameni precum tu, care trăiești în lumea de dincolo, trebuie să vă servi pe tavă un individ deschis ideii de posesiune demonică, la cea mai proastă decizie din nevișta sa. El se va trezi înțușit în corpul unui pierde vară (câci douăzeci de ani de nepăsare și trândăvie te cam fac în viața ei influențat, naturală sau supranaturală), iar tu vei că-

păta un tovarăș de
drum credincioș... o

armă puternică... vei avea de
cine să-ți bați joc cu fie-
care ocazie. Unepic e un
joc foarte amuzant, mai
ales dacă ai petrecut
mai mult timp decât e
necesar în fața PC-ului
sau a televizorului.



Dialogurile sunt înșesate cu aluzii mai mult sau mai puțin discrete la jocurile și filmele mai mult sau mai puțin populare din ultimii, să zicem, 20 de ani și devin din ce în ce mai

amuzante în funcție de cât de multe ai în comun cu gră-măjoara de pixell pe care o ghidezi prin castel.

Revenim la spiritul prizonier în închisoarea de carne, să știți că nu e un tip rău și nu-ți poartă rânduială. Atunci când situația e corectă, e bine să ascuți sfaturile sale înțelepte și de bun simț. Sigur că poți lua și tu un pumn de monede din grămada asta de aur imensă și nepăzită. Nu fi copil, umple-ți buzunarele, ale și pentru prieteni, stăpânul castelului nu e atât de imbecil încât să-ți blăsteme fondul lui de pensie. Nu intra în vorbă cu spiritul încușat în cubul ăsta mare care seamănă a punct de sale. Aa, nu sunt lipitori în balta asta infestată cu il... cu alce, semnul e doar pentru turiști.

0m bun, deschide portalul...

Așadar, ești prins într-un castel sinistru alături de un spirit malefic. La un moment dat, devine evident că situația poate fi îmbunătățită, pas cu pas, până în punctul în care nu vei mai fi prins într-un castel sinistru alături de un spirit malefic. Ușor de zis, greu de făcut dacă explorezi castelul ca-n zilele cele bune ale Super



He half He mistook you as a stallion candidate.
It is mating season of these stupid creatures and females lock themselves
in their bedchambers while males fight to become the alpha male.
Most certainly, there is a champion waiting to fight for the honor of
wearing the Horga'in.



Metroid-ului și nu ulți să îți distribuie punctele primite la level-up. A, da, Unepic a moștenit de la nen-su Castlevania, pe lângă satele respawnabile care-ți poartă sămbetele și uneori duminicile, și porția clasică de RPG care ugurează măcelul. Ascuse prin cutii, prin buzunarele monștrilor sau prin seuriile negustorilor, sunt o droaie de arme magice sau nu (împărțite pe categorii, iar fiecare categorie se va dovedi utilă într-o situație sau alta... vă sfătuiesc să atacați șerpii imobili cu sulița sau cu arcul, iar șansele de crit sunt mai mari dacă atacați un inamic cu un pumnal din spate). La fel de ascuse, dar de data aceasta în piepturile făloase ale inamicilor, sunt prețioasele puncte de experiență care vestesc Venirea Sfântului Level-Up. Când primești Vestea Cea Bună că ai crescut în nivel, câpătați câteva punctușoare de skill pe care le veți investi în... știți ceva, mai mult ca sigur că am pus un screenshot cu toate skill-urile pe unde, n-are rost să vă descriu în cel mai mic detaliu toate atributele și talentele personajului. Pe parcurs, dacă rezolvați câteva quest-uri, primiți acces la câteva talente legate de magie și la o cârcă de vrăji. Ce mă simt obligat să vă spun e că mecanicile de RPG se potrivească o mânășă platforming-ului și ex-



Nu lipsesc nici clasicii boi, o căcă de nelegiuți mari cât o jumătate de ecran, despre care am de spus numai de bine. De fapt, aproape numai de bine, căci odată ce te-ai prins (nu durează foarte mult) cum să abordezi lupta, e foarte ușor să-l învingi. Nu au prea multe tipare de atac și dacă ești rapid și destul de îndemnat, poți să nu te murdărești la ochi de câte ori mănânci o înghețată, e

plorări și fac din Unepic o alternativă a naibii de apetisantă la Castlevaniile cele noi ale Nintendo-ului. DS. Mai ales dacă n-aveți chef și înclinație să instalați câteva emulatoare, să vă bucurați și voi de ele.

foarte posibil să nici nu ajungă să schimbe tactica. Nu am terminat jocul, recunosc, deci e foarte posibil să devină mai inteligent și spre final, dar primul patru sau cinci boi au fost foarte ușor de bătut. Mai puțin Neuron. Îmi place de Neuron... Totuși, Unepic nu este chiar o plimbărică prin parc, mai ales după ce ai trecut de jumătate, căci până la boi, te mănâncă sfîm... monștrii cei obșnuiți. Care sunt mulți, se respawnează (chestiune care incurajează grinding-ul) și sunt cam răi față de molatidii cu care ne-au obșnuit AAA-urile de succes. Vă sfătuiesc să aveți răbdare și nu le săriți la beregată cum îi vedeți, ci să le studiați puțin obiceiurile și rutele de patrulare. Astfel, puteți profita de tabieturile lor ca să îi luați prin surprindere. De exemplu, dacă îi atacați din spate, cu un pumnal, șansa să obțineți un critical crește. Desigur, dacă v-au văzut, nu se sfîșie să vă urmărească pe scări sau să vă sară în cărcă în cele mai nepotrivite momente, chiar când vă credeți protejați fiindcă erați atât de siguri că nu s-a oboisit nimeni să le dea puțină minte artificială. Ce am observat, însă, e că nu-ți părăsesc „ecranul”, trebușoară pe care sunt sigur că nu trebuie să vă spun cum să o exploatați ca să vă lăsa grinding-ul. Apropos de grinding, cine a jucat la greu Castlevaniile cele mai noi (de la GBA încolo) știe că grinding-ul este o componentă importantă a acestui gen de joc. Iar dacă vreți să supraviețuiți, ar trebui să vă ocupați puțin și de mulsul monștrilor pentru XP, căci Unepic devine destul de dificil spre final și nu strică să fiți ușor supracalificați.



Take that Zeratull! I killed it! Shal-Hulud is my bitch!

Well? I don't hear any laughter echoing.



Mmm... a long time it's been, that a stranger here I see.



Detalii

M-au impresionat, ca de fiecare dată, detaliile mărite, de genul monștrilor care îți halesc inimioarele dăitoare de HP lăstate în urmă de confrății lor mai puțin norocoși. Și lipitorile (sau lilieci vampiri) care îți se culbăresc în Inventar și îți sapă viața încet, dar sigur. Un mic sfat: ca să nu încarci forumurile oficiale cu bug-uri imaginare, când observai că v-a scăde viața și nu v-a prinde în ruptul capului cine sau ce anume v-a „săpă”, să știți că nu e un bug. Probabil ați notat într-o canalizare și v-ați pricopsit cu o lipitoare. Deschideți Inventarul, localizați târătore, dați un clic pe ea și veți trăi fericiți până la... până castați un fireball într-un perete apropiat. De asemenea, Unepic cred că e primul joc cu aromă de RPG în care poți purta atâtea înele câte degete ai. Minus două, adică opt, căci degetele mici sunt rezervate unor activități mai puțin nobile și nu sunt derme de prețioase și sofisticate ghilurii magice. În rest, avem parte de acel du-te-vino (unii îl numesc explorare) absolut delicios din seria Metroid, care m-a făcut să scriu trei zile la acest articol, căci de câte ori mă apucam de scris, îmi

adeucam aminte că mai am o zonă de explorat, mai porneam puțin jocul și acolo mă uita bunul Dumnezeu. Și în al doilea rând, când mă hotăram să-mi fac datoria de student, om sau redactor, după caz, mai descopeream o ușă încuiată... Nu știu exact când Industria a renunțat la ușile încuiate și la cheile din colțul opus al hărții, dar l-aș căpăci puțin pe individul care a strivit corola de minuni a lumii de după ușă.

Tot circula nonepic are loc într-un decor simpatic co, căci din punctul de vedere al graficii, Unepic este o mică operă de artă 2D cu foarte mult bun gust și bun simț (grafica nu abundă în efecte speciale și nu îți asaltează sălbatic simțurile... e ca o căminără mobilită modest, dar al naibii de confortabilă). Și cu un sistem de iluminare simplu și bestial care ridică atmosfera la puterea a zece. Băi, câte face iluminarea în jocul ăsta. Mă topecs de tot când plimb un zippo (neapărat vă trebuie o sursă de lumină, ceea și normal într-un castel milenar întesat cu jivine) prin sălile întunecate și văd umbrele micilor co-



loane cum joacă pe pereți. Nu contează că sunt inconjurat de schele, mă simt în siguranță la lumina zippo-ului meu. Atât de mult îmi place iluminarea din Unepic, încât mi-am făcut o datorie sfântă din a aprinde torțele în întregul castel. Bine, asta și faptul că pot vedea unde am explorat temeinic.

Fiindcă m-a apucat din nou chef de joc, voi încheia laudele aici. Nu spun că e genial, prea des e folosit cuvântul ăsta, însă pentru un produs independent, un produs realizat de un singur om (bine, cu puțin ajutor), Unepic este al naibii de impresionant și dă clasă multor jocuri asemănătoare cu buget mai mare de șase cifre. Costă minimum șapte euro, mai mult dacă vă simțiți damici, și vă oferă aproximativ douăzeci de ore de distracție pură old-school. Ce-ți porți dori mai mult? Eu știu, Unepic 2: Unvisceral.

ciolan



VERDICT LEVEL

► unserial
► grafică
► explorarea
► elementele RPG

► occasional, obiectivul nu sunt prea clare

PE SCURT:

Unepic este al naibii de impresionant și dă clasă multor jocuri asemănătoare cu buget mai mare de șase cifre.

9

Game: Unepic 2
Produsător: Unepic Games
Distribuitor: Unepic Games

CERINTE MINIME:

Procesor: Pentium 4
Memorie: 512 MB
Video: 64 MB

Cultul Peșterii

Faptul că politicienii și industriașii celor mai importante țări (a se citi influente, că importantă-i fiecare) se luptă pentru înlăntuirea internetului, sub pretextul combaterii pirateriei și protejării drepturilor de autor, ar trebui să ne cam pună pe gânduri. Din multe motive, fiindcă, la o adică, este în joc și libertatea virtuală a fiecăruia dintre noi, printre care aș aminti posibilitatea de publicare a unei creații proprii, nu neapărat 100% originală, dar nici copiată pas cu pas după vreo licență comercială. Nu vă speriați, nu bat câmpii, citiți mai departe și veți înțelege imediat.

Viața cu și fără căluș

Jocurile pe calculator, așa cum le știm noi astăzi, au început prin diverse beciuri, unde adolescenți entuziaști, plini de acnee, programau de zor câte un titlu (cum ar fi Prince of Persia, printre altele) și trimiteau demo-ul către un publisher, în speranța că respectivul îi va considera inițiativa viabilă comercial. Cum-necum, un singur individ sau o echipă restrânsă puteau fi unici responsabili pentru un titlu cunoscut pe scară largă, recenzat și mai ales cumpărat de mulți amatori ai distracției virtuale. Odată cu bugetele umflate și producțiile pe steroizi, mingea a cam fost răpită din mâinile individului și s-a odihnit multă vreme în birourile corporațiilor din ce în ce mai flămânde și dornice să exploateze proaspăta piață, pe zi ce trece mai bănoasă. În jurul anului 2000, cu foarte mici și rare excepții, care nici măcar nu-mi vin în minte acum, dacă nu lucrai la un joc într-o echipă mai mare, sclavete pe planșăta cuiva, nu prea aveai șanse să-ți vezi munca apreciată de milioanele de jucători.

Prin boom-ul internetului și fenomenul Web 2.0, World Wide Web a redat această putere în mâinile individului, iar sutele de producții independente apărute mai ales în ultimii cinci-șase ani, unele incomparabil



Cave Story

mai bune și mai apreciate decât cea mai mare parte a titlurilor comerciale, vorbesc de la sine. Ai un joc bun? Vorbește cu Valve și bagă-l pe Steam, că nu te jumulesc de profit în halul în care o fac alți producători. Vrei engine? Poți cesiona un procent din profit către Epic Games, câpătând acces la putemicul Unreal Engine sau către Valve pentru Source. Ai un proiect promițător? la legătura cu publicațiile online de specialitate, construiește un site de prezentare de unde să primești donații, în schimb

update-urilor beta și ai versiuni finale pentru o sumă modică și proiectul tău ar putea ajunge... Minecraft! Sau postează-l la pre-finanțare, pe Desura. Cine știe, dacă stărnești interesul, poate te vei descurca.

Ei bine, dacă ACTA, SOPA sau PIPA ar fi fost în vigoare din timp, joculețul de față, postat ca freeware pe 2004, ar fi putut fi interzis, banat de pe toate site-urile și cine știe, poate ar fi căzut și canalele de distribuție ca Desura odată cu el, în simpla eventualitate în care deț-

To the Moon



Inception, Memento și Eternal Sunshine

„Și... ce e așa special la acest client?” „E nebun.” „In ce sens?” „Ultima lui dorință este ca soția să-i fi murit acum douăzeci și ceva de ani”. Cum? Contractul parcă stipulează clar că nu luăm în considerare cazuri de gen”. „Acest client este în afara contractului, este un bun prieten al Domnului D., care m-a rugat personal să mă ocup de caz”. Domnul D. ha? Prieten sau nu, tot mi se pare deplasat”. Colțuri și fragmente ale unei case dărăpănate puteau fi zărite printre crengile stufoase ale plilor. Liniștea îi ajuta pe amândoi să cântărească situația. Watts fiind clar în dezavantaj. „Oricum, șansele de a reuși în cazul unui om nebun sunt foarte mici”. „Aici cu atât mai mult”, reprimă rapid Eva noua încercare de dialog. Clocănită atenți în ușa masivă de lemn care trăda o perioadă apasă, opulentă. „Cine e?” „Dr. Rosalene și Dr. Watts, venim din partea Domn...”. „Ce vreți de la mine, chiar nu mă puteți lăsa în pace, vreau să-mi petrec ultimele clipe alături de soția mea”. „Hal să mergem Eva, e mai bine așa”. „Lasă-mă să încerc ceva”. Spuse în șoaptă, apoi tare: „Memento!” Un minut greu trecu, sfâșiat de buzzul de ușa deschisă. Mirosuri apăsătoare le înceară cile respiratorii. Eva părea că știe drumul, undeva la etaj. Într-unul din dormitoare, în fața unui pat mare din mijlocul cărui un bătrânel sfrijit, mai mult prin antiteză,

li privea cu ochii gol. „Neil, instalează te rog cât mai repede”. Bătrânelul ridică mâna spre Eva, iar doctorița se apropie. „Te rog Salvează-mi viața!”. O să fac tot ce-mi stă-n putere”, îi răspunse, în timp ce pregătea un intravenos. „Dr. Watts?” „Sunt gata!” Acul subțire străpunse pielea, iar narcoticul schimbă recipientele. Pentru scurt timp, bătrânelul parcă reveni la viață. Își roti ochii prin încăperea și începu să strige: „Ce cauți tu aici?” și privind către un scaun gol din stânga patului. „Ai venit să-mi spui alte minciuni?”

Mintea lui Watts reevalua Incontinuu. Începu să rătăcească prin încăperea, același cuvânt era scris obsesiv pe pereți doar pentru a fi mai apoi, la fel de obsesiv, măzgălit, în încercarea de a-l ascunde. Prin compunere întul un Memento. Când Eva își întoarse fața către el, încercă să o la la rost. Ochii ei, mai triști ca niciodată, îl opriră... bătrânelul deja adormise. „Intrăm?” Eva dădu din cap. Își fixară câștile și, închizând ochii, făcură primul salt, în memoria imediată. Bătrânelul vorbea cu o persoană imaginară, în timp ce pregătea masa pentru doi. Dr. Rosalene abia dacă mai respira. Watts înțelegea din ce în ce mai mult și începu să caute portaliuri către straturile mai adânci ale memoriei. O fotografie, o carte îndrăgită, o cruculiță. „Sunt gata”, spuse. Dar mintea Evel era în altă parte și Neil o salvă. Acum erau în biroul unui psiholog. Spune-mi odată ce e-n neregulă cu mine?” „După ce mama a intrat în comă, ai refuzat să treci mai departe, totul a devenit despre ea și singurul lucru care mai avea importanță pentru tine era să o aduci înapoi. În cei 7 ani de comă, ai devenit din ce în ce mai absent, din ce în ce mai rupt de realitate și o lubeai din ce în ce mai mult. În momentul în care a murit, o parte din tine a refuzat adevărul, iar mintea ta a creat un alt tu. Acea personalitate o imaginează pe mama trezită din comă și-ți trăiește viața în timp ce tu nu mai ai putere să lupți. Pierzi teren.” Watts deja găsisse suficiente alte obiecte/amintiri pentru un nou salt. Știa cine-i vorbea bătrânelul, dar nu avea puterea să ridice ochii să o privească. „Sub hipnoză am încercat să fixez cât mai bine un cuvânt cheie care să te ajute să-l combați pe celălalt tu. O să setez un robot să te sune și să-ți spună cuvântul la fiecare 3 ore.” Alt salt...

Poveste. Nuvelă vizuală. Suflăt.

To the Moon vă prezintă cea mai frumoasă minte prin care doctorii Eva Rosalene și Neil Watts s-au plimbat. O poveste mult mai bine scrisă și mai frumoasă decât ce am încercat eu mai sus. Am ales această introducere, care nu are nicio legătură cu jocul, pentru a nu vă dezvălui nimic, dar, în același timp, pentru a vă atrage în atmosferă și idee. În joc, Eva și Neil sunt angajați și rugați să îndeplinească visele celor care au ajuns în pragul morții. Ei însoțesc ajutorul unor aparate în mintea clienților și încearcă să atingă amintirile cele mai vârstnice. Odată atinși acolo, de obicei în zona adolescenței, încep să le reconstruiască viața spre visul pe care l-au cerut. Le oferă astfel un scurt moment de împlinire în momentul în care se trezesc. Le dau șansa să moară împăcați.

Dacă v-a plăcut ideile din spatele filmelor Inception, Memento și Eternal Sunshine of the Spotless Mind și nu vă deranjează să jucați un joc în care tot ce trebuie să faceți este să dați clicuri pentru a derula povestea, atunci găsește că e imposibil să nu vă placă To the Moon. M-am luptat să pun titlul între review-uri, nu, nu la India, dar acum, că l-am terminat, refuz să-l dau o notă. Impresie, storyline și muzică – 10. Grafică și gameplay, neimportant.

VERDICT LEVEL



- joanescu
- mistica
- un pic de aventura
- pentru unii prea puțin joc
- pentru alții prea mult

PE SCURT:

„Un joc în care viziți al unui joc din 2011.” @GameSpot
„Un joc în care vă puteți să vă gândiți, To the Moon este un joc minunat. Cel mai bun joc pe care l-am jucat anul acesta.” @RockPaperShotgun

Watt

Watt

Watt

Watt

Watt

Watt

Watt

Watt

Watt

Watt

Watt

Watt

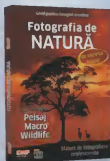
Watt

Cele mai recente apariții din COLECȚIA

CHIP
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ

acum la numai **24⁹⁸** lei/bucată



**FOTOGRAFIA DE NATURĂ
PE ÎNȚELESUL TUTUROR**

Statui de fotografie oferite
de profesioniști din domeniul
peisaj, macro, wildlife.



**ÎNVĂȚAȚI DE LA PROFESIONIȘTI
FANTASY ART**

Fantasy Art este un ghid care
nu trebuie să lipsească din bibliotecă oricărui
împătimiți de artă care dorește să învețe
să creeze personaje și peisaje fantastice!



**FOTOGRAFIA
ALB-NEGRU**

Acastă carte vă oferă
date tehnice și sfaturi
de editare a fotografiilor
monocrome.



**ÎNVĂȚAȚI CU PROFESIONIȘTI
INDESIGN**

Veți descoperi ghiduri
profesionale de folosire a
uneltelor din InDesign, surse
de inspirație și o serie de tehnici
profesionale.



**CREATIVITATE ÎN
EDITAREA FOTO**

Ghidul vă ajută să prelucrați
portretele în mod
surprinzător. Într-o colecție
de trusuri și tehnici de
imaginare ușor de aplicat.



**HTML5: GHIDUL
ÎNCEPĂTORULUI**

Faceți primele pași, cu
ajutorul acestei cărți,
în tehnologia care va
marca viitorul webului.



**FOTOGRAFIA
DE PORȚET**

Acastă carte vă va ajuta
să obțineți fotografii
de portret mai bune în
studio sau în aer liber.



**TEME
FORMIDABILE DE
WORDPRESS**

Aflați cum să creați și să
vândetți teme de WordPress
cu profit maxim.



**10 DESTINAȚII
FOTOGRAFICE
DIN ROMÂNIA**

Mihai Mocanu vă oferă
statii foto, ilustrații cu
statii din zone zone
pitorești ale României



**PRINCIPII DE WEB
DESIGN ATRACTIV**

Ghidul desăbuit
de prietenos vă va
transforma cu siguranță
într-un designer cunoscut!



**250 SFATURI
DE EDITARE FOTO**

Acastă carte cuprinde
peste 250 de sfaturi
practice pentru editarea
foto.



**FOTOGRAFIA DIGITALĂ
TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE**

Ghidul înțelegător și explică
cele mai importante reguli
de compoziție, oferind sfaturi
tehnice profesionale.



OFFICE 2010

Acastă carte cuprinde
peste 200 de sfaturi
practice pentru suita
Microsoft Office 2010



PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai
importante aspecte ale editării și
retrădării foto digitale cu ajutorul
Adobe Photoshop CS5.



WINDOWS 7

Cartea cuprinde sfaturi
de configurare și tuning
pentru sistemul de
operare Windows 7.



**500 DE SFATURI DE
FOTOGRAFIE**

Cartea oferă cele mai
interesante trucuri pentru
diversele subiecte ale
fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara,
precum și în rețelele de magazine



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecționa în intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone: Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android: ScanLife, BeeTags, QR Code Scanner Pro – BlackBerry: QR Reader, BeeTags, Neoreader – Windows Phone 7: Upsilon – Symbian

Scanează codul de mai jos



Gen Strategy, laur Delano, Producător Pivotal Games Online, publicat ca un freemium pe PC

GRATUITOUS
SPACE BATTLES

Bătălii spațiale (mai puțin) gratuite

Ca să explic frumos cum se joacă acest joc, trebuie să vă povestesc un pic din cartea Jocul lui Ender al maestrului Orson Scott Card. În care, câțiva copii, excepționali din toate punctele de vedere, sunt antrenați pentru a deveni piloți de nave spațiale. Acest antrenament nu era unul axat, așa cum ne-am putea imagina la prima vedere, pe domenii ca... tras la țintă, simulare, acuitate, reacții, ci era unul care cuprindea mult mai multe domenii. De la teste de perspicacitate și jocuri pe calculator (carte scrisă în 1985, înaintea vremurilor ei), până la adevărate lecții de strategie și planificare militară. Ideea cărții este că, odată ce ai trimis o flotă la luptă, să zicem... printr-o gaură de vierme, la mii de ani lumină, poți să-ți lei gândul să le mai dai ordine, pentru că informația nu poate fi transmisă în același mod și, chiar dacă ar străbate spațiul cu viteza luminii (cum cred că se întâmplă), i-ar lua același mii de ani pentru a ajunge navele din urmă (ce eminesc). Deci, ar fi bine să trimiți în luptă oameni extraordinari ca piloți, dar în același timp și foarte inteligenți, cuți, calmi și așa mai departe, dacă vrei să fi sigur că o vor scoate la capăt

În orice situație. Gratuitous merge pe aceeași idee, singura diferență fiind faptul că piloții tăi sunt proști de bubule, așa că ai face bine să le dai ordine clare dacă vrei să o scoți la capăt. Odată trimisă la luptă, flota nu mai poate fi ajutată sau manipulată în niciun fel și tot ce poți să faci este să privești focul de artificii și să speri că ce ai trimis, plus ordinele tale, vor face diferența.

Înainte de bătălie, ai acces la tot. Poți să-ți alegi numărul și tipul de nave care să plece în luptă (mici, medii sau mari – fighters, frigates sau cruisers – sau, pe românește: de vânătoare, fregate sau cuirasate), dar și cu ce module să fie ele dotate. Astfel poți merge pe un cuirasat cu o armură incredibil de greu de penetrat, dar cu putere de foc mai mică și câteva nave lângă el pentru susținere sau, din contră, pe cuirasate cu

putere de foc infernală, dar oarecum mai fragile. Sau, mai târziu, când începi să înțelegi cum merg lucrurile, pe nave specializate, aproape imbatabile în grup. Sau pe ideea de rol, adică 100 de nave mici împotriva unor giganti prea lenți pentru a le veni de hac. Și așa mai departe.

În scurt timp, ajungi să gândești zeci de strategii în același timp, pentru că fiecare modul care poate fi pus în nave și se va părea interesant în felul lui. Să zicem de exemplu că-ți plac rachetele (în detrimentul laserelor sau plasmelor). În momentul în care alegi un tip de lansator, trebuie să îți cont de vreo 10 caracteristici. Intervalul de timp dintre lansări. Așa m-am pîcălit eu cu unele care aveau un damage nesimțit, dar trăgeau o dată pe an. Viteza cu care se deplasează, în funcție de ce nave vrei să

Ecranul în care așterni flota, configurezi ordinele, spui o rugăciune și apeși „Fight”.

De data asta rugăciunile nu mi-au fost ascultate

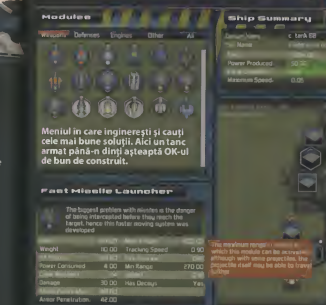
nimerire. De obicei, navele mai rapide nu pot fi atinse/nimerite/ajunse decât cu tunuri sau rachete de mare viteză. De puterea de penetrare a scutului sau a armurii, de distanța maximă la care pot lovi, dacă au sau nu momeli (decoys) și, nu în ultimul rând, de cost, putere consumată, echipaj necesar și greutate. Jocul te invită să termini o misiune cu o cheltuială cât mai mică și este o adevărată plăcere să cauți o soluție mai ieftină. Așa cum am spus și mai sus, în timp, ajungi să simți soluțiile. De exemplu, împotriva a trei cuirasate dotate cu plasmă, adică unele din cele mai puternice arme din joc, dar cu o viteză de urmărire (pînă) mică, mai bine trimiți o escadrilă de nave de vânătoare foarte rapide și implicite foarte greu de nimerit, care mai au și posibilitatea de a



Harta primei campanii, ce e mai greu urmează să vină.



Deși au foarte multe sloturi pentru module, întotdeauna am găsit aceste nave cam frante. Ca să vezi cât de mult conține aspectul în mintea noastră.



Meniul în care ingineresti și cauți cele mai bune soluții. Aici un tanc armat până-n dinți așteaptă OK-ul de bun de construit.

Fast Missile Launcher

The biggest profiles with missiles in the danger of being intercepted before they reach the target, hence this faster moving option was developed

Weight	10.00	Tracking Speed	0.50
Power Consumed	4.00	Min Range	270.00
Cost	10000	Max Range	270.00
Damage	30.00	Has Decays	Yes
Armor Penetration	40.00		



Un exemplu de modulă care este foarte bună, dar care este foarte costisitoare. Dacă nu ai bani să o cumperi, nu poți să o folosești.

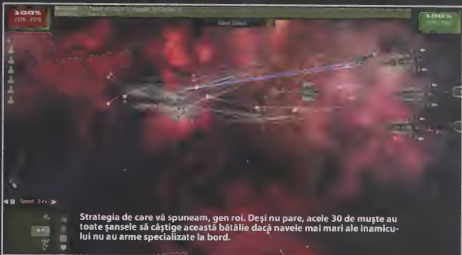
tage din interiorul scutului, decât să trimiți 2 cuirasate, mult mai scumpe, cu, să zicem, torpă și antene (tot la-se-are alic) de bruiă. Bineînțeles, poți avea surpriza să afli că mastodontul ai în dotare și raze tractoare, care nu au în-tot în funcțiune când trăgeai în el de la kilometri depărtare, cu care îți pot opri în loc micile muște, pentru ca mai apoi să le poată nimeri cu orice, sau că au una-două mitraliere de mare viteză. Cazuri în care, dacă nu ai trimis zeci și zeci de fightere (care oricum costă prea mult, ded fără sens), mai mult ca sigur o să pierzi. Dar nu-l nimeri, pentru că tocmai astfel de bariere și implicit tactice aproape infinite cu care poți contraataca fac funnusețea acestui joc. Privind din partea cealaltă, soluția cea mai simplă împotriva acestor zumbăzitori ar fi o armură impenetrabilă tuturor armelor cu care acestea pot fi dotate. Simplu de zis, dar mai greu de făcut, pentru că dotarea mastodontilor este și ea o artă în sine. Nu poți să ocupi toate sloturile cu armură, trebuie să mai lași loc și de echipaj, motoare, generatoare, arme, poate și un scut, poate și o antenă antideglare, poate o cușcă de repara-re a navelor de vânatoare proprii, poate un puls electro-magnetic, care să scoată din funcțiune alte nave, un radar mai bun, un... nu avem multe cuvinte în română... dispozitiv de invizibilitate și mă opresc, să nu vă sperii. Apoi intervine problema echipajului și a energiei, ambele necesare pentru ținerea în funcțiune a celorlalte module. Ultimul lucru pe care vrei să-l faci este să ocupi spațiul cu două generatoare sau cu două module care adăpostesc echipaj.

Tot avansând, deși putem pierde și nopți la aceeași misiune încercând variante mai inteligente și mai ieftine

de a răzbi, chiar fără a ne atinge de celelalte două niveluri de dificultate care ne roagă să debarasăm cu același buget flote mult mai mari, o să ajungem la un moment dat ca genul în construire a navelor să nu mai fie suficient, așa că o să ne îndreptăm atenția asupra ordinelor. M-am bucurat ca un copil când am realizat că pot să creez o fregată foarte rapidă cu rază mare de atac pe care să o pun să se miște încontinuu și să stea la distanță față de celelalte nave, o distanță care să-l permită totuși să-și folosească armele. Parcă luate pe nepregătite, cuirasatele au căzut până la urmă, măcinată încet și enervant, de o fregată care se comporta ca un satelit. Apoi am descoperit că pot să dau ordine ca: stai în formație, atacă pe cel

care face cel mai mult damage, atacă în cooperativ, concentrează-te pe un anumit tip de navă, retrage-te când ești lovit și încă multe altele. Și iar m-am aprins ca un copil nebul.

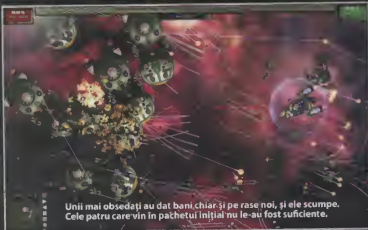
După ce te plictisești sau, știu eu, termini toate misiunile propuse de producători, poți oricând încerca și idelle comunității. De multe ori, mult mai dificile și interesante. Adevărate puzzle-uri. Sau, dacă-ți plac poveștile, mai poți da 10 euro pe 3 campanii în care nu doar studiezi pe cine atacă; trimiți ce crezi că o să reușească luptă și sperii să fi victorios. După care reiei. Aici trebuie să cucerești întregi galaxii, să îți cont de câți piloți, bani și echipaj ai și să îți cu dinții de toate sistemele pe care ai pus mâna. Așa cum bine spune și jocul la începutul primei campanii: „simularea s-a terminat, bine ai venit în lumea reală”. O lume însă, așa cum repede am aflat, parcă prea reală pentru jucătorul obișnuit să stea în fund pe fotoliu cu mouse-ul în mână. Duritatea acestui mod de joc vine din faptul că nu poți salva (salvează el când dai exit și atât). Lucru pentru care, deși mi-au plăcut misiunile inițiale, iar eu sunt un jucător destul de hardcore, clar nu eram pregătit. Pe lângă lipsa posibilității de a salva (de a trișa într-un fel, pentru că, de fiecare dată când ceva nu ar merge, am reveni și am trimite în luptă ce trebuie), producătorii au pus pe harta galaxiilor și unele din cele mai aprige flote. De o diversitate înfricoșătoare. Nu exage-rez, mi-a luat o săptămână, seară de seară câte două-trei ore, în care am tot învățat din greșeli, până m-am umit și jocul și-a dat drumul. Nici măcar să-l înveți pe dinafară nu



Strategia de care vă spuneaam, gen roi. Deși nu pare, acele 30 de muște au toate șansele să câștige această bătălie dacă navele mai mari ale inamicului nu au arme specializate la bord.



Am uitat să vă spun că acest joc arată senzațional. Un balet la care te uiți cu drag.



Unii mai obsedați au dat bani chiar și pe rase noi, și ele scumpe. Cele patru care vin în pachetul inițial nu le-au fost suficiente.

cheltuieli de întreținere și că, dacă mai construiesc mult, voi ajunge pe minus. Moment în care am realizat că e important să cuceresc mai mult pentru a avea mai multe resurse, dar cu cât o facem, cu atât îmi subțiam rândurile, pentru că fabricile în care puteam construi nave erau rare, iar nodurile care trebuiau aparate din ce în ce mai multe. Fiecare sistem a

poți, pentru că flotele își dau random de fiecare dată când repornești o campanie. Așa se face că am învățat să fiu cel mai precaut om din lume, trimiteam nave în recunoaștere, apoi unele ieftine, dar foarte versatile, care să-mi spună cam tot ce au în dotare flotele lor, le retrăgeam dacă mai erau în viață, apoi trimiteam exact ce trebuie (sau, mai bine spus, exact ce credeam și speram eu că trebuie) pentru a câștiga bătălia cu minim de resurse. Resurse foarte importante pentru că fiecare sistem îți dă x valoare din ce produce, piloți sau echipaj, per tur. Dar nu s-au oprit aici, campania este făcută de un geniu malefic. Exact când ajungi să te crezi mare și tare, încep represaliile, ceea ce îți va dezbină flota, pentru că foarte rar va exista un singur loc pe unde pot veni după tine. Sistemele au între ele găuri de vierme, singurul mod de deplasare între ele, accesibile oricui. Cum necum – construind mai multe nave – am ajuns iarăși să-i liniștesc, să țin un front, dar am aflat cu stupeoare că flota are și

devenit important în felul lui. Unele pentru că aveau anomalii care nu permiteau trecerea anumitor tipuri de nave, ceea ce-mi permitea să fiu pregătit în acel loc, pentru că știam în mare cam cu ce o să vină inamicul peste mine, altele pentru că aveam nevoie de fabricile sau de banii lor și, în sfârșit, cele mai importante, nodurile strategice. Am reușit să cuceresc, după vreo 50 de restarturi, jumătate din galaxia propusă, dar chiar și acum sunt stresat la maximum, iar inamicul vine peste mine cu flote din ce în ce mai mari și mai variate. Nu pot să nu recomand această nebunie, dar vă previn, dificultatea este înfricoșătoare și trebuie să așteți o răbdare și-o voință de fier. Răsplătit din plin, ce-i drept.

Jocul are și două mari minusuri. Este scump, 20 de euro pachetul de bază, fără campanii, doar misiuni și comunitate. Un preț pe care eu, deși îl urmăresc de mult timp, am refuzat să-l plătesc. Asta până când Humble Indie Bundle #4 l-a inclus între alte 6 indie-uri, creând ast-

fel un pachet de nerefuzat. Și doi, interfața. Îmi este cu neputință să înțeleg cum un joc cu un gameplay dus la perfecțiune – ține cont și de lungimea navelor, inerție, greutate, viteze compuse, dar de ce nu ține cont – poate să aibă o interfață atât de îngrozitoare. De la lucruri mărunte ca identificarea greoaie a numelor navelor, până la altele care te fac să-ți smulgi părul din cap – imposibilitatea revenirii asupra unei decizii, o interfață spre care ai trimis niște nave. Și asta într-o campanie pe ture. Bineînțeles, cu timpul, te vei obișnui și cu aceste aberații, dar în principiu interfața este singura care oprește acest joc din a deveni extraordinar.



Kingdom Rush

www.armorgames.com/play/12141/kingdom-rush



De fiecare dată când un joc nou aterizează pe prima poziție în topul Kongregate, știți că-i rost de sărbătoare. De obicei, aceste jocuri provoacă multă valvă în jurul comunității imense de aici și, implicit, notele lor încep să scadă. În 2-4 săptămâni, zeci de mii de oameni le joacă și-și dau cu părerea. KR, e primul care, odată ajuns pe prima poziție, a rămas acolo

lărat drept de apel. Inițial mi-am spus: "alt tower defence?" și l-am pornit plictisit. 3 ore mai târziu... KR nu înovează prea mult, cea mai interesantă, nouă idee a titlului fiind posibilitatea de a angaja mercenari, dar și de a construi cazărmi care produc soldați. Unități care pot fi poziționate convenabil pentru a ține în loc și chiar omorî monștrii care încearcă să treacă. Dar nici nu trebuie să înoveze prea mult pentru că restul jocului e perfect. Cu o dificultate ridicată, o varietate de inamici și ceva nou introdus cu fiecare misiune, reușește să nu plictisească nicodată. În plus, arborii de abilități pot fi resetați fără cost, ceea ce îți permite să te rearanjezi în caz de nevoie.

Musaic Box

www.elite-games.net/games/4870/musaic-box.html

Ce se întâmplă când combini adventure-ul cu muzica? Se întâmplă Musaic Box. In care, dacă vrei să treci mai departe, trebuie să găsești bucăți de partituri pe care să le reproduci cu ajutorul unei cutii muzicale. Partea adventure e simplă și mai puțin importantă, deși căutatul prin camerele propuse te poate și surprinde. Partea muzicală e cea interesantă. Cutia nu te lasă să ascuți decât un instrument al melodiei, după care te roagă să potrivești piesele date pentru a întregi cântecul. Poți asculta oricare dintre piese, dar și reasculta instrumentul de bază. Interesant este că celelalte instrumente nu cântă nicodată sincron, multe ai impresia că nici nu sunt în ritm cu cel inițial. Și totuși, la sfârșit, iese ce trebuie. Te poți ajuta și de logică pentru a termina, pentru că multe din piese nu se potrivesc decât în anumite locuri, în timp ce culorile nu trebuie să se repete pe verticală – un instrument nu poate cânta două cântece în același timp. Nu contează însă cum alegi să treci mai departe, de fapt nici nu trebuie să treci pentru a te distra, pur și simplu te bucuri că poți să faci mixuri la toabă, vioară, trompetă, trombon și încă. Frumose instrumente, frumoasă muzică.



20/100

mini games | FREE2PLAY

William and Sly 2

www.kongregate.com/games/Kajenx/william-and-sly-2

Vreți să știți cât mai durează până ajungem să jucăm 2D-uri gen Donkey Kong direct din browsere? Zero timp. Pentru că, cel puțin din punct de vedere vizual, WandS2 este deja acolo. Cred că puteți aprecia ușor frumusețea jocului chiar și din poza anexată, dar stai să-l vezi în mișcare, e o splendoare. Dacă ar fi fost numai grafica și trilarurile pășărilor de el, tot ar fi fost considerat interesant, dar nu. Titlul s-a dovedit un platformer valoros, cu accent pus pe adventure, în care tu, o vulpe, strângi bucăți dintr-un jumal furat și ascuns de gnomi în pădure. Pădure în care mai găsești și altare (ce-o fi cu vulpile și altarele) la care te poți ruga pentru ca zeli să te ajute. Și te ajută, dar contra „cost”. Un preț plătit cu minte și răbdare pentru că rar și se spune aici ce trebuie să faci mai departe. Și că tot veni vorba, unde naiba or fi ultimele ciuperci...



Nanaca-Crash

www.geocities.jp/ledoece/nanaca-crash.html

Unul dintre cele mai duse genuri de minijoc, ce departe am ajuns dacă putem vorbi și despre așa ceva, îmi pare tossing-ul, în traducere liberă aruncarea. De la tauri care se lansează din corzile ringului de box și topale pe ursuleți de jeleu, la aruncarea pingulului, toate sunt mari producătoare de wtf, de râsete, dacă-ți place secul și mari mâncătoare de timp când te-ai prins în horă și propriile-ți recorduri trebuie să cadă. În cazul meu, niciunul nu m-a prins prea tare, nu vedeam sensul, dar asta doar până am descoperit N-C. În care o dată pe bicicletă izbește un tânăr pe care nu poate să-l suferă (forța și unghiul n-l alegem noi) și-l aruncă-n aer peste multime, în cădere vrei să cadă peste alte fete, majoritatea la fel de neprietenoase, care-l vor lavi și-l vor mai da înainte. Nu vrei să cadă pe băieți și nici pe o don-joară, care îl salvează, pentru că-l iubește. Ca să mărești distanța de aruncare, mai poți, când crezi că e cazul, să te teleportezi și să-l mai lovești cu bicicleta. Jocul e de un random tâmpesc, iar situațiile de un WTF mai mare decât literale. Nu înțeleg nimic, dar cu toate astea, de fiecare dată când îl pornesc, nu pot să mă opresc până nu-mi bat recordul.

Nanu nanu

STARBASE ORION

Acum muuuultă vreme, am scris despre primul meu joc pe console. Deși probabil că ar fi trebuit să-mi notez undeva pe corp cu litere de sânge ce și când era, nu am făcut-o. Așa că am uitat. Ce mai știu bine este că am avut o atitudine foarte sceptică legată de console. Țin minte lucrul ăsta pentru că multă vreme am avut problema asta. Dar între timp a trecut, căci tare multe din jocurile de pe consolă sunt faine și își merită banul.

Acum este momentul să scriu primul meu joc pentru o altă fel de consolă. Una care nu a beneficiat de atenție din partea noastră deși este de multă vreme pe piață

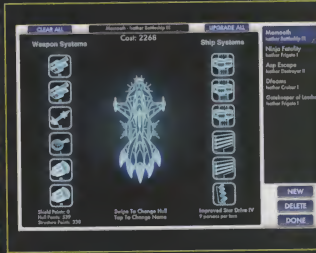
și foarte mulți oameni o folosesc. Vorbesc despre iPad-ul celor de la Apple. Deși numele de consolă este impropriu pentru ea, fiind o tabletă în toată regula, nu pot să spun jocuri pentru tabletă, așa că în această categorie nou înființată voi vorbi despre iPad ca despre o consolă de jocuri.

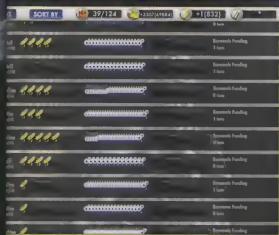
Jocurile pentru iPad sunt toate un nou fel de provocare pentru jucători, pentru că sistemul de control este mult diferit față de cel arhaic al jocului pe calculator, cu mouse și tastatură, sau cel al consolelor consacrate, cu gamepad. Să atingi cu degetul pe ecran este cu totul și cu totul altceva.

Să te la Gaia!

Acum un mileniu, prin 1993, a fost lansat primul Master of Orion. Un joc de expansiune galactică ce a lansat un nou gen de TBS. Micromanagement la sânge, lupte în spațiu cu rase înscrise la rândul lor în cursa intergalactică, expansiune nestăvilită în spațiul cosmic... Era ceva cu totul și cu totul nou.

După primul Master of Orion, au urmat și părțile doi, trei și patru, urmate de miliarde de clone, iar acum, prima versiune pentru iPad, care este la fel de faină. Dar are o mare problemă. Creează dependență și câteodată te prinde dimineața cu tableta în brațe.





Starbase Orion nu este o portare de doi lei a unui joc deja existent. Este un joc nou-nout creat special pentru iPad și care se folosește din plin de avantajele unui ecran multi touch. Nu va fi foarte atrăgător pentru cineva care caută o grafică de mileniu trei sau animații demente, dar farmecul jocului nu stă în miracolele tehnologice actuale, ci în gândirea ta de strateg, în capacitatea ta de a găsi echilibrul perfect între dezvoltare științifică și militară, între expansiune necugetată și dezvoltarea coloniilor deja ținute sub papuc.

După ce la începutul fiecărui joc alegi o rasă ce se potrivește cu stilul tău de joc, mărimea unei hărți, numărul de inamici și dificultatea jocului, toată lumea se gâsește în același loc. Stăpânul unui sistem solar de trei planete. Iar acum începe show-ul. După ce primul joc

na greu de gătit tău.

Primii pași pe care îi vei face vor fi cei de explorare a sistemelor imediat înconjurătoare, pentru a căuta planete demne de colonizare, cu condiții bune de trai sau măcar cu multe resurse de explorat. Ce vei descoperi foarte repede este că universul nu este plin de planete asemănătoare cu Pământul. Majoritatea sunt mici planete aride, toxice, fără mare potențial economic, dar pentru început trebuie să te mulțumești cu puțin. Căci nu te poți extinde în spațiu prea departe de sistemul tău solar. Navele au un număr limitat de parseci pe care îi

pot parcurge fără

să se întoarcă la bază pentru a se alimenta. Așa că vei alege planeta cea mai bună pentru expansiune, dar mai ales una care nu se află în spre partea laterală a hărții, căci te blochezi în margine.

Încet-încet, înveți noi tehnologii ce îți vor permite să renunți la partea din populație ce se ocupă cu aratul și îi vei transforma în oameni de știință care vor exploata la maximum resursele aflate la dispoziție. Tot încetul cu încetul îți vei construi și o flotă de nave de luptă, rugându-te la Manită ca civilizațiile adverse să nu fie puternic militarizate, alegând să te

anihileze foarte repede în joc. Echilibrul între expansiune militară și colonizare pașnică trebuie să fie găsit foarte repede în joc, căci este diferența dintre viață și moarte. Degeaba ai 20 de planete colonizate și puternic industrializate dacă nu ai și armada cu care să le protejezi. Căci E.T. e parșiv rău și te atacă atunci când îți e lumea mai dragă.

Nu vreau să spun prea multe despre tech tree-urile din joc, desigur cum îți poți crea tu noi nave de luptă și



despre cum poți terraforma planetele pe care le controlezi, căci toate aceste lucruri merită să le descoperi de unul singur. Fiecare descoperire științifică îți va face inima să pompeze noi valori de sânge proaspăt în coloniele tale, devenind cel mai tare din parcare universului.

Dacă ai un iPad, la TBS-urile sunt printre jocurile pe care le joci cu plăcere, nu trebuie să ratezi acest joc. Mai ales că nu este deloc scump. Marele avantaj al jocurilor de pe iPad este că prețurile lor sunt o zecime din prețurile jocurilor de pe PC sau console. Căteodată chiar și mai puțin.

Koniec

Gen: TBS, Producător: (chiar) software
Distribuitoare: (chiar) software
ON-LINE: (chiar) software.com
Versiune iOS necesară: 1. Preț: 1,99

9



BLUE SHIFT

HALF-LIFE

OPPOSING FORCE

„Forget about Freeman”

Acum, că fuseră reducerile de Sărbători, profitai și eu, ca tot românul cinstit și sărac, chinuit de amintirea corăbiilor pe care le-am scufundat cu mouse-ul în mână și hard diskul în dinți, în subteranul arhipelag Galapagos. Așa se face că mi-am luat, în sfârșit, Opposing Force, primul expansion de Half-Life. Pentru Blue Shift nu am mai avut bani, că s-au dus pe Neverwinter Nights 2 Platinum (yessss!!!!, și o prietenescă plecăciune către Lara și Locke, mari fani ai respectivului titlu), dar aici a intervenit bunătatea proverbială a lui cloAN, care mi-a oferit acces la contul lui de Steam, de pe care am putut juca netulburat și acest al doilea expansion de Half-Life.





Astfel am putut pune baza unui articol de rubrică Retro, ce are în vizorul memoriei mele găunoase cele două episoade paralele de Half-Life. De ce paralele? Pentru că acțiunea ambelor se petrece chiar în timpul evenimentelor din Half-Life, la care se face referire în Opposing Force, și cu care te intersectezi, efectiv, în Blue Shift.

Dar, vorbind de paralele... Tot eu am scris, cu peste 10 ani în urmă, recenziiile din revista noastră dedicate acestor două expansiuni. Și îmi cam aduc aminte ce am simțit la vremea respectivă, dar și ceea ce am pus în cele două articole. Partea foarte ciudată este că, făcând o paralelă între ceea ce am de gând să scriu acum și ceea ce am scris atunci, nu pot să nu observ o schimbare. Aproape majoră.

Bunul Păstor

Povestea din Half-Life Opposing Force este una foarte simplă: Adrian Shephard, pușcaș marin, face parte din trupele considerate ca inamici în Half-Life, trimise în Black Mesa pentru a opri invazia extraterestrilor din altă dimensiune, dar și pentru a elimina orice membru al personalului civil din respectiva locație – între care se află și actorul principal al seriei, Gordon Freeman.

Acțiunea expansiunii începe cu puțin înainte ca Infortia marinară să primească ordin de retragere din Black Mesa, iar bunul nostru Shephard pare să cam rămână în urmă, după ce suferă de naufragiu în etapa desantării



nu am eu talent la căutări pe net, că mai găseam cu siguranță ceva instanțe de Shephard/ Sheppard/ Shepherd, rulând voloase în roluri de prim-plan, prin alte producții. Hm, asta e o temă interesantă: ce nume se întâlnesc mai des în jocuri/ filme/ benzi desenate/ SF/ fantasy, ce semnificație eventuală au, ce elemente de psihologie s-ar afla în spatele recurenței acestora?

Uite, vă dau un exemplu din trecutul comunist al literaturii și cinematografiei românești. Unul din numele cele mai folosite pe atunci era cel de Duma (Later Edit. Jumătatea-mi „Bejan”. Nu, nu sunt gelos.). Să dea dracul dacă știu de ce era atât de iubit numele ăsta de către

român, urmat de un timp în care nu era bine să pari prea rus... Până una, alta, pentru noi, Shephard este Duma 2.

Dușmani

Opposing Force te pune în fața clasicii inamicilor din Half-Life, la care se mai adaugă vreo doi oponenți extraterestri noi – ambii destul de duri. Unul este un fel de insectă rezistentă la majoritatea armelor, dar lentă în deplasare și rotație, celălalt este un biped care trage atât cu o armă similară unei puști, cât și cu un mortar ce lansează proiectile explozive. Insecta e proastă și are inerție mare, dar este periculoasă prin designul nivelurilor în care o găsești: este amplasată în locuri strâmte, înguste, întinuate, exact din cele în care o astfel de creatură și-ar face culb, loc de depunere a ouălor, coloniei. Bipedul din Xen (lumea paralelă extraterestră/extragalactică/extranaturală/extradimensională din Half-Life), în schimb, este o provocare sub aspectul inteligenței artificiale, folosindu-și cu iscusință arma cu tragere directă atunci când te vede și fiind la fel de priceput la tragerea cu

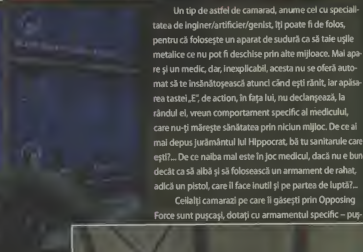


din elicopter, ce deschide Half-Life Opposing Force.

Colateral (pauză de offtopic): nu vi se pare că există nume, în industria entertainmentului în general, ceea ce include jocuri/ filme/ benzi desenate, ce se regăsesc mai des decât altele? Bunăoară, să ne gândim la Shephard. Păi, avem personaje importante cu numele ăsta: o dată în Opposing Force, a doua oară în seria Mass Effect, a treia oară în serialul Stargate Atlantis (Later Edit. O venit jumătatea mea lângă mine, o citit ce-am scris și mi-o strecurat printre dinți, cu gingășie, în ureche: „Derek Shepherd, Grey's Anatomy...” Da, sunt gelos). Și

nomenclatura (sic!) „entertainmentului” comunist, dar cert este că se abuzea de acest „Duma”. Părea din popor? Era simplu? Nu era neaoș românesc, dar nici de altă, evidentă, origine? Să nu uităm că era un timp în care nu era bine să pari prea





Un tip de astfel de camarad, anume cel cu specialitatea de inginer/artificier/genist, îți poate fi de folos, pentru că folosește un aparat de sudură ca să taie uşile metalice ce nu pot fi deschise prin alte mijloace. Mai apare și un medic, dar, inexplicabil, acesta nu se oferă automat să te însănătoșească atunci când ești rănit, iar apăsarea tastei „E”, de acțiune, în fața lui, nu declanșează, la rândul ei, vreun comportament specific al medicului, care nu-ți mărește sănătatea prin niciun mijloc. De ce ai mai depus jurământul lui Hippocrat, bă tu sanitarul care ești?... De ce naiba mai este în joc medicul, dacă nu e bun decât ca să albe și să folosească un armament de rahat, adică un pistol, care îl face inutil și pe partea de luptă?...

Cealaltă camarazi pe care îi găsești prin Opposing Force sunt pușcași, dotați cu armamentul specific – puș-

caș, mortierul, balistică, peste obstacolele care te ascund și ferești de el. Și în acest caz, designul nivelurilor în care dai peste acești bipezi avantajează tactic AI-ul, fiind vorba de spații largi, presărate cu obstacole, în care extraterestrii pot face uz de ambele arme din dotare, inclusiv de foc încrucișat, prin vizarea ta simultană de către doi-trei astfel de oponenți.

Alternativ, în Half-Life Opposing Force te întâlnești cu membri ai așa-numitelor trupe Black Ops, unități de supraieșită menite a interveni numai în cazurile extrem de secrete și deosebite. Este vorba atât de fetele ninjă în negru, care dai și în Half-Life, dotate acolo numai cu pistoale (acum și cu grenade), cât și de băieții în negru, dotați cu armament mai variat, ce include, evident, grenadele. Caracteristica generală a acestor trupe este viteza mult superioară de reacție și deplasare, față de unitățile militare convenționale din seria Half-Life. Pe scurt, oponenții Black Ops se mișcă precum prășnelele – ba fetele ninjă mai fac și salturi spectaculoase și sunt invizibile din când în când, pe bază de ceva cloaking device personal.

În ce privește comportamentul tactic, există diferențe notabile între cele două categorii de unități Black Ops. Fătucile ninjă acționează fără a se coordona, aparent, deși ele se pot afla mai multe simultan în aceeași încălțată. În schimb, domnilor în uniforme negre par să lucreze împreună, flankarea, focul încrucișat, focul de acoperire și aruncarea grenadelor executându-se într-o manieră vădit premeditată de producători pentru a se desfășura într-un context tactic unitar, omogen.

Alternanța confruntărilor cu cele două tipuri de oponenți Black Ops, pe parcursul jocului, face delicia acestui expansion, mai mult decât lupta cu extraterestrii, la rândul ei interesantă.

De altfel, Opposing Force pare să fie alcătuit doar dintr-un număr foarte mic de întâlniri cu boșii, reprezentări de unități de inamici de tip Black Ops, presărate cu întâlniri cu boșii mai puțin periculoși, adică grupuri de extraterestri bipezi sau insectoizi, legate de mici pasaje în care dai de extraterestri de mică importanță, dar enervanți, de tip headcrab. A, și mai sunt niște creaturi din Xen, foarte rapide în deplasare, care pot fi găsite și în halte – enervanți și interesanți, trag de la distanță cu o sculptură acida, dar te pot și sfârșeca de la apropiere. Viteza și numărul îi fac periculoși, dacă îi poți concepea să se coordoneze în haltă, ar fi fost repere.

Prieteni?

Dar infanteristul marin în pielea căruia joci Opposing Force nu este singur, în Black Mesa au rămas resturi și din alte unități de „mărinji”, în degringolada evenimentelor catastrofale declanșate de rezonanța în cascadă inițiată în laboratorul de materiale anormale în care Gordon Freeman și-a început cariera de samurai al crowbar-ului și de apărător al drepturilor biologice ale oamenilor liberi și extraterestrilor ne guvernământali. Așa se face că te întâlnești, din loc în loc, cu unul până la trei camarazi, ce se oferă de fiecare dată să îți se alăture, pentru a-ți fi de ajutor în efortul de a scăpa din Black Mesa.



că de asalt sau shotgun. Teoretic, aceștia ar trebui să-ți fie utili. Dar, nu le poți da niciun fel de comenzi, nici măcar de amplasament. Rolul lor este de a-ți folosi presupusa inteligență artificială pentru a lupta alături de tine. Care inteligență artificială se dovedește mai mult că nu e: camarazii sunt victime mult prea sigure ale oponenților umani sau extraterestrii, ce par să fi furat copios din cicluurile de CPU dedicate gândirii tactice a tovarășilor tăi. În special grenadele, aruncate cu precizie înneburi-



toare de trupele Black Ops, par să fie pieirea alor tăi, care nu reacționează rapid și oportun la această amenințare.

Astfel, per total, cei care ar trebui să-ți fie de folos, camarazii pușcași marini, se comportă de toată jena, nejustificându-ți prezența în acest expansion decât prin aceea că sunt un decor în mișcare care îți strigă din când în când cuvinte de încurajare, apreciere și suport, evident, mai mult psihologic. Slab, foarte slab.

Fight Fire with Infinite Ammo

Dintre lucrurile foarte bune oferite de expansionul Half-Life Opposing Force aș pomeni și armele. Dar nu acelea obișnuite, făcute de om, pe care le întâlnești și în jocul de origine al seriet – deși nu este nicio problemă cu ele, ba chiar îți plac foarte mult. Mă refer aici la noua-

mente de platformă aduse de această armă.

O altă armă interesantă este un fel de aruncător de grenade biologice, de fapt, tot o creatură ce ți se atașează pe braț. Ceea ce mi-a plăcut la această „armă” a fost... au fost sunetele pe care le produce, ce mi s-au părut demențiale de haloase, un fel de fomiță gârâit pe care creatura cu pricina, se ce mai și mișcă pe mâna ta, îi emite aproape constant. Zău dacă un asemenea „comportament” sonor, și faptul că arma e vie, nu m-au făcut să consider mult mai faină folosirea acesteia, decât a unui aruncător de grenade convențional, terestru. S-a creat un fel de legătură, precum aceea dintre stăpân și câinele său, între mine și arma cu pricina. Care mi-a adus aminte de o alta, similară prin aceea că era vie și scotea diverse sunete: numitul „Tibetan War Cannon” din Undying, un fel de dragon cu care anuncal gheață, ce formăla când ți-era lumea mai dragă, bângându-te zdravăn în sperietăți, pe tine, cel ținut într-o continuă tensiune de atmosfera tulburătoare din jocul lui Clive Barker.

Dar, ceva nu mi-a plăcut la una din armele astea vii extraterestre, respectiv, la aceea care trage cu

de scurt – ca la 6 secunde – până se reîncarcă singură.

Da, arma are muniție infinită. Ceea ce nu e deloc rău, și în Unreal avem prima armă, pistolul energetic, cu muniție infinită, care se și poate îmbunătăți semnificativ, în patru trepte de upgrade. Dar, în Unreal, pistolul cu pricina nu este o armă foarte puternică, ba se și reîncarcă foarte înec.

Spre deosebire de Unreal, arma cu muniție infinită din Opposing Force mi s-a părut mult prea puternică, iar timpul necesar reîncărcării ei prea scurt. Pe undeva, asta favorizează trasul pe după colț și profitatul de slăbiciunile programării anumitor oponenți, care se blochează uneori în diverse detalii ale mediului, devenind „rațe stătătoare” pentru tirul armei cu muniție infinită. Și, cum, din păcate, în Opposing Force cam găsești prea multă muniție, nici arma asta nu ajută la crearea unei componente de supravie care ar fi dat atât de bine într-un joc Half-Life.

Da, dar, măcar, există distracție. Și mă refer aici la o altă armă, ce constă într-un fel de gândaci pe care poți să-ți eliberezi asupra unei ținte, pe care o vor ataca cu mici mușcături/împețături, fără a produce mari pagube, dar distrăgându-ți atenția de la tine. Astfel de creaturi sunt un deliciu când ai de-a face cu trupe Black



tea absolută adusă de Opposing Force: armele extraterestre. Da, poți găsi pe parcursul jocului arme lăuate de extraterestri, ce oferă o întorsătură aparte de gameplay.

Pe primul loc aș pomeni o creatură care ți se atașează de braț și care emite un fel de limbă lungă, ce se atașează de materiale organice. Practic, este o adaptare portabilă a extraterestrelor care stă pe tavan, cu o limbă lipicioasă atârnată până la sol, de care, dacă te atingi, ești prins fără scăpare și ridicat către gura vie de sus, ce vrea să te înghită – o marcă înregistrată Half-Life, fără îndolală. Folosită ca armă, această creatură prinde cu limba ființe vii aflate la distanță, pe care le trage rapid către gura care le rănește, iar uneori chiar ucide. Dar, extrem de ingenios, această vietate poate fi folosită și pentru a viza fragmente de materie organică aflate pe pereți, de care se atașează și către care te trage prin aer cu o forță nebanală. Prin această metodă, în câteva locații din joc, poți să-sari peste obstacole, pentru a te deplasa mai departe. Păcat, însă, că aceste momente nu sunt exploatate suficient de inspirat prin designul de nivel, ce nu pare conceput cu suficientă creativitate pentru a pune cu adevărat în valoare ele-



proiectile încărcate cu sarcini electrice mari – un fel de taser gun fără fir. Ideea ei este bună – ființa pe care o lovești încărcătura este paralizată de aceasta un interval scurt de timp, ceea ce îți permite să mai bagi năstingheri câteva astfel de „gloante” în ea, fără teamă de răpăst. Mulți din inamicii din Opposing Force mor din câteva astfel de lovituri, ceea ce o face destul de puternică. Dar, „încărcătorul” acestei arme este de numai 10 lovituri, după care trebuie să aștepti un interval de timp destul

Ops. Să arunci cu gândaci de ăștia în dital luptătorul de elită și să îl vezi cum se chinuie în fața unei minuscule creaturi, ce sare în jurul lui cu o violență de-a dreptul extraterestră, damn, face toți banii pe care i-am dat pe expansionul ăsta! Pe de altă parte, nu pot să nu remarc faptul că aceste ființe armă par să fie precursorii conceptuali ai furnicilor-leu din al doilea Half-Life – genială creație a Valve ce pare inspirată de munca producătorilor Opposing Force, adică Gearbox Software...



Nu chiar așa de...

Sincer, la 12 ani de la review-ul meu despre Opposing Force, nu mai sunt la fel de entuziasmat de acest expansion. Da, are părțile lui foarte bune, dar cele proaste mi se pare că trag mult mai greu, acum, în balanța judecării, decât în trecut. Jocul mi se pare prea scurt, iar designul de nivel simplu și lipsit de inventivitate, fără a oferi ocazii cu adevărat interesante și provocatoare de a folosi elementele de inovație introduse de unele arme – mai ales cea cu limba extensibilă. Iar prezența grupurilor de camarazi cu nu pot fi controlați la nivel tactic este cel puțin frustrantă. Știu că Half-Life nu își propune să fie un SWAT sau Rainbow Six, dar, măcar un rudiment de comandă tactică tare bine ar fi prins – nu pentru a te ajuta să faci față, ci doar jocul e destul de ușor, ci pentru contribuția la factorul fun.

De altfel, am observat că Opposing Force, deși l-am parcurs acum pe un nivel de dificultate (penultimul) mai mare ca prima dată, mi s-a părut mai ușor, iar inteligența tactică a oponenților extraterestri semnificativ mai puțin prezentă. Asta poate că spune ceva mai ales despre

mine, a cărui experiență de joacă s-a îmbunătățit semnificativ în 12 ani de muncă în domeniu. Dar mai spune ceva și despre AI, care nu face față la viteza mea actuală de acțiune și reacție, creșcută mult peste ceea ce era standard în single player-ul FPS de la vremea lansării acestui expansion. De aceea, probabil, am observat că AI-ul își reîntră în normalul inteligenței sub aspect tactic în momentul în care îmi încetinesc în mod voit reacțiile și viteza de joc. Numai pe această cale am reușit să regăsesc AI-ul pe care l-am lăudat atât de entuziasmat în review-ul la Opposing Force de acum 12 ani.

Sfârșitul Lumii așa cum o „scrim”

De Half-Life: Blue Shift mă leagă o amintire halosă. Mă rog, așa mi se pare acum, dar la vremea publicării review-ului meu dedicat acestui expansion (20017) am crezut că voi trece printr-o tragedie editorială. Ideea este că recenzia mea nu era deloc măgulitoare, ba chiar

critică, și încă cu vârf și îndesat. Partea cu îndesatul venea la finalul textului meu, în care făceam un nedemn joc de cuvinte, de care acum nu mai sunt chiar așa de mândru, folosind combinații din cuvintele: „Bull”, „Shift”, „Sh” și „Blue”.

Ei bine, secretara noastră de redacție de atunci, Gabriela Muntean (cărora îi port o căldă și respectuoasă amintire), era persoana în sarcina căreia cădea corectura textelor noastre. În plus, pe lângă asta, Gabriela era nevoită să mă facă și multă, multă educație onorabilor mei colegi de la acea vreme, atât în ce privește gramatica, cât și logica textului. Dar nu și mie, cel care l-am predat articolul despre Blue Shift spre corectare...

Însă, din când în când, luată de valul necesar muncii de lămurire lingvistică, jurnalistică și culturală pe care o ducea cu ceilalți membri ai redacției de



„Blue Shift”, peste tot. Astfel, mi-a lipsit recenzia de lămurire de grație, ba chiar și de o anumită doză de înțeles. Mai pe pleau spus, mi-a lăsat articolul în curu’ gol.

Din fericire, am observat asta în tâmplări, uitându-mă peste umărul redactorului-șef de atunci, care răsfăța PDF-ul cu revista, în forma ce trebuia trimisă la tipografie în câteva minute. Yup, bazându-mă relaxat pe profesionalismul dovedit al secretarei noastre de redac-

ție, mă lăsasem pe tânjală și omiteam frecvent corecția finală a textului. Ceea ce m-a adus în situația ca, în al doisprezecelea ceas, într-o frenetică de nedescris, să cer un timp de păsuire redactorului-șef, să operez modificările în textul corectat, pentru a-l aduce la forma originală, iar apoi să mă târăi în genunchi prin fața colegului de la tehnoredactare, cerșindu-i umil-mieros bunăvoința de a-mi deschide articolul și a face aceleași modificări și în revistă, după care să refacă arhiva PDF-ului ce urma să fie trimis la tipografie. Uhm, până la urmă am reușit, dar cu inima înghețată de perspectiva apocalipsei editoriale personale pe care o evitasem aproape la diferență de secunde.

Eu, unul, un preț am plătit pentru această eroare: de atunci am rămas traumatizat, de fiecare dată îmi verific articolul după ce trece de corectura vredniciei noastre secretare de redacție, chiar dacă, acum, intervențiile pe textul meu sunt minore și tin mai mult de greșelile de dactilografiere. Lucru pentru care, nu-i așa?, trebuie să mulțumesc colegilor mei de LEVEL actual, care asigură un nivel de elaborare și calitate a textului ce elimină orice discrepanță între producțiile noastre.



atunci, Gabi mai uita că se află pe un text de-al meu. Ceea ce o făcea să nu-și comute creierul, aflat în modul de lucru pe articole ale colegilor, pe modul de lucru pe articolele lui „Ghinea”. Și, uite așa, se mai apuca uneori să-mi îndrepte „greșelile” care nu erau așa ceva, ci doar glume de-ale mele și jocuri de cuvinte, nicidecum semne ale ignoranței și slăbiciunilor jurnalistului la tineretă.

Din acest motiv, ajunsă la sfârșitul articolului meu de Blue Shift, Gabi a eliminat formele malițioase, adică jocurile de cuvinte din textul inițial – variațiunile vulgare pe tema numelui expansionului – înlocuindu-le cu forma



Revenind la trecut, vă întrebăm legitim: ce reacție am avut în fața nepotrivitei corecturi făcute de colega mea? Nici una. Deși puternic lovit în orgoliul meu editorial, m-am stăpânit. Nu am cutezat să fac tam-tam-ul pe care temperamentul meu stupid agitat mă îndemna să-l dezvălu în fața celei pe care o consideram răspunzătoare de rădăcina mizerabilului meu joc de cuvinte. Avea ochi albaştri prea frumoși și prea răi ca să am curajul să îl contrazic cu ceva...

„Subject: Barney Calhoun”

La 10 ani după evenimentele dramatice descrise în capitolul anterior al articolului de față, pot spune că părerea mea despre expansiunile Half-Life Blue Shift s-a nuanțat semnificativ. În primul rând, nu mi se mai pare mult mai scurt decât Opposing Force, ci doar un pic mai scurt. În al doilea rând, nu aș putea spune că are un conținut mai sărac. Nu, mai degrabă aș spune că ideea pe care au marșat cei de la Gearbox Software a fost alta - până la urmă, interesantă în felul ei.

Da, nu al parte de arme noi, ba chiar multe dintre cele aflate în jocul original lipsesc cu desăvârșire, iar din Opposing Force nu a fost preluat nimic. Da, vorbind despre niveluri, se poate spune că designul lor nu este variat, iar în ce privește dimensiunile, aș bănuî producătorul de zgârcenie. Da, povestea este la fel de săracă și nesărată precum cea din Opposing Force, oferind doar un simplu pretext pentru mai multă cutareală și ceva încasări pe spinarea gloriei francizei Half-Life.

Dar ceea ce lipsește expansiunii Half-Life Blue Shift aproape toate capitolele este compensat prin surprinzătoare consistență sub aspectul lore-ului Half-Life: Blue Shift este singurul produs oficial din universul Half-Life în care îl poți vedea la față pe Gordon Freeman

Practic, de la început până la sfârșit, expansiunea este concepută pentru a intersecta, din loc în loc, drumul tău - agent de pază în Black Mesa - cu cel al lui Freeman.

Vă mai aduceți aminte? Half-Life făcea istorie în industria jocurilor cu introducerea aceea bestială, în care un tren suspendat, de tip monorail, îl ducea pe Gordon Freeman prin păntecele complexului militar secret Black Mesa, către stația de debarcare de la care acesta urma să ajungă în Laboratorul de Materiale Anormale, punctul în care se produce catastrofa ce a inițiat una din cele mai reușite serii de shootere, ever. Ei bine, pe parcursul acestui celebru traveling, la un moment dat, pe stânga, se vede o platformă pe care se află un agent de pază - știți de care, dintre aceia cu cască și vestă antiglonț albastre - ce bate cu pumnii într-o ușă. Tu, Barney Calhoun, ești acel agent în Blue Shift, și, de aceea, chiar în introducerea jocului, ai ocazia să te întorci disprețușoasă înțepentă în care bații și să privești în spatele tău, cum trece Gordon Freeman cu vagonul suspendat, către o glorie pe care tu poți începe să o învidiezi, încă de pe acum.

Pentru că aventura lui Barney Calhoun nu își are valoarea decât în relație cu cea a mai norocosului său partener de franciză, cu care se va întâlni, în persoană, mult mai târziu, în al doilea titlu al seriei Half-Life. Până una-alta, va face cunoștință cu el de la mică distanță, indirect, văzându-l ici și colo, prin nivelurile din Blue Shift, parcurgând secvențe familiare din scenariul jocului original. Evident, nu lipsește nici misteriosul G-Man, care își face apariția episodică, tăcut, stranie, atât în Blue Shift, cât și în Opposing Force.

Totuși, în Blue Shift există și elemente de interes aparte, anume cele de puzzle. Pe alocuri ești obligat să rezolvi anumite probleme de gândire, dintre care una este destul de dificilă, spre final. Se folosește fizica jocu-

lui, în acest scop, iar asta mă duce cu gândul la elementele de puzzle pe care le-am găsit în Half-Life 2. De altfel, și Opposing Force, prin anumite arme, dar și prin mici porțiuni din genul platformă, m-a dus cu gândul la al doilea titlu al seriei Half-Life. Pe undeva, aproape că aș putea spune că aceste două expansiuni au fost un fel de mic laborator de idei, în care s-au inițiat concepte pe care, apoi, le-am văzut puse la lucru, în adevăratele lor valoare, în Half-Life 2 și în episoadele acestuia. Acesta este încă unul din motivele pentru care vă recomand să jucați cele două expansiuni ale primului Half-Life, pe care, privindu-le cu alți ochi acum, le apreciez poate mai mult, dar din considerente ușor diferite - unul fiind acela că detaliază universul Half-Life, cel pe care evoluția ulterioară a seriei l-a validat ca fiind unul de excepție, iar la preferințele care Opposing Force și Blue Shift pot fi găsite cu ocazia diverselor reduceri de pe Steam, deloc rare în ce privește franciza de bază a celor de la Valve Software, pot spune că își fac toți banii, și încă ceva pe deasupra.

Notă. Un grup de inimoși cititori de LEVEL, cărora le mulțumesc din tot sufletul, au creat o arhivă a edițiilor din trecut ale revistei noastre. Aceasta poate fi găsită intrând pe forumul www.level.ro, în secțiunea Revista, topicul „Reviste LEVEL vechi”. Acolo, în variate formate și locații, inclusiv torrent și Scribd, puteți găsi, printre multe altele, și numerele în care se află review-urile mele originale la Opposing Force (din mai 2000) și Blue Shift (din septembrie 2001). Dacă aveți timp și chef, vă invit să vă folosiți de munca celor care au creat arhiva de reviste LEVEL, prin lectura textelor vechi, cu ocazia apariției Retro-ului de față.

■ Marius Ghinea



DAN DARE

PILOT OF THE FUTURE



Program: Dan Dare

Fiindcă trec printr-o perioadă (care se repetă de do... trei ori pe an) în care roțițele îmi funcționează exclusiv pentru a strivi fără milă corola de minuni a Electronicii, era să vă las fără porția lunară de antichități. Pentru că procesul de selecție al jocului de la rubrica LOAD e deosebit de complex și se bazează pe capacitatea mea de a face legătura dintre o scrumieră, o felie de portocală, Luke Skywalker, autodictarea din 15 aprilie 1987 și Saboteur. În ordine cronologică. Momentan leg doar tranzistori, deci... Totuși, lucruri bune se întâmplă celor care amână. Am amânat articolul până m-a (v-a) salvat o revistă LEVEL din vremea când Jack the Ripper întreținea rubrica de mini-jocuri. Ea mi-a adus aminte de momentul în care amicul plătitor și impozit, Jack, cunoscut Fiscului și altor organe mai mult sau mai puțin vitale ale Statului român drept Dan Darie, s-a hotărât să-mi divulge numele său real.

"Dan Darie? Tare! Știi, era un joc pe..."

"Da, cunosc, fain joc, de fapt au fost trei, mai vine berea aia odată?"

Nu vă lăsați păcăliți de tonul neutru (posibilă licență poetică, seara respectivă e învălăită în ceață, e foarte posibil să fi fost ai, iar eu să fi discutat cu Koniec despre World of Warcraft) folosit de uncheful Jack. Dan Dare: Pilot of the Future e un platformer strălucit, superb colorat și animat (e unul dintre putinele side scrollere ale anilor '80 care mi-au dat impresia de adâncime), pe care l-as rejuca oricând cu mare plăcere. De fapt, aproape l-am terminat acum zece minute, deși intrasem în el doar să fac câteva screenshot-uri. A, f***, am uitat de screenshot-uri. Revin după flashback. Flashback: obșnuit cu pixelii obedienți, care nu-mi ieșeau din cuvânt și făceau exact ce le spuneam eu (mai puțin atunci când muream și dădeam vina pe oricine altcineva decât pe reflexele mele), am avut o experiență mistică atunci când, fiindcă l-am ignorat vreo cinci secunde pentru a-mi informa părinții că programez, rebelul Dan s-a întors spre ecran și m-a privit cu ceea ce am interpretat eu a fi o muștrare de circa trei pixeli. Gestul mi-a rămas întipărit în minte alături de semaforele de doi pixeli din Transport Tycoon și burțile minuscul, dar animate, ale morarilor din Settlers 2...

D BREAK - CONT repeats, O1



Așadar, Dan Dare, Pilotul Viitorului (pe care eu l-am crezut poștaş până m-a întrebat un prieten dacă am mai văzut poștași verzi) a pornit la drum ca personaj de bandă desenată (Eagle) pentru copii în 1950. A luat o pauză între 1969 și 1982, când a revenit pe hârtie, unde a trăit fericit până la adânci 1994. În 1986 a fost considerat destul de important cât să primească un joc numai al lui, The Gang of Five, producătorii, l-au considerat și ei destul de important cât să-și dea silința să nu-și bată joc de jocul omului, iar Virgin Games Ltd (care pe atunci nu-și inchipuiă că vor deveni Virgin Interactive, după care vor fi cumpărați de Titus și falimentați în 2005) l-a distribuit în casele tinerilor britanici care au crescut cu benzile desenate Eagle. Rezultatul muncii Celor Cinci a fost uimitor pentru un produs care, probabil, a fost gândit ca o metodă simplă de a mai încasa niște bani de pe urma unor benzi desenate populare: un arcade/platformer/side-scroller (alegeți voi genul care vă convine) care poate sta cu fruntea sus alături de clasicii genului de pe Spectrum (Exolon, prezentat și el în LEVEL, ar fi un exemplu).

Plot-ul este simplu și tipic unei benzi desenate (pentru atmosferă, filmulețele intermediare sunt prezentate ca o bandă desenată, nu lipsesc tipicele casete de text). Teroristul intergalactic Mekon, un extraterestru ca toți extraterestrii, adică mic, verde, căpățânos și cu un plan de subjugare a Terrei, inginerește un asteroid/navă kamikaze, pe care îl pune pe un curs de coliziune cu Pământul. Dan Dare, ultima speranță a omenirii, este trimis pe asteroid să găsească o soluție la problema Terrei. Soluția, desigur, este deosebit de simplă și implică activarea sistemului de autodistrugere al bolovanului cresc. Desigur, lucrurile se complică atunci când ai de căutat cinci chei în 125 de „ecrane” întesate cu haidamăci lui Mekon. Și doar două ore la dispoziție. Yup, dacă nu reușeai să termini jocul în două ore, îți puteai lua adio de la Pământ. Iar producătorii au venit cu ideea sadică să te elimine „viețile” clasice. Când rămăneai fără energie, diavolul lui Mekon te băgau la mititică. Fiindcă închisorile de pe asteroid nu erau dotate cu uși sau cu alte dispozitive menite să te țină înăuntru, evadarea era floare la ureche, dar tot scandalul te costa zece minute prețioase. Plus cât îți lua să ajungi în locul în care ai căzut la datorie. Deși nu mi s-a părut foarte dificil (s-a purtat cu mine mai bine decât a făcut-o satana de Exolon), tot am încercat câteva senzații tari când mai aveam un sfert de oră și găsisem patru chei. Dacă ești atent, Ciolane, poți izbândi. Ai timp destul. NU LA PUȘCĂRIE DIN NOU!!! Dragut, cred că atunci am învățat că timpul, rareori îți este prieten, mai ales atunci când rămâi fără muniție. Sau când ai de predat un articol, ceea ce-mi aduce aminte că ar fi cazul să închei.



Thrustmaster RGT FFB Clutch

Care schimbă viteza

În principiu, am observat că volanele bune nu sunt tocmai ieftine. În această idee am fost neplăcut întârit de subita creștere cu vreo 200 de lei a prețului la excelentul Logitech DF GT, cam pe toate site-urile românești care au așa ceva în ofertă, lucru ce s-a întâmplat spre sfârșitul anului trecut – probabil ca urmare a unei măririi a prețului la producător. Alt volan foarte bun, Thrustmaster Ferrari F430 FF, a rămas constant la același nivel, de aproximativ 550 de lei. Sub acest preț, sincer, mi se părea că se cascadează o prăpastie, pe care nu o vedeam umplută de nici un alt producător serios.

Asta până când am fost contactat de distribuitorul Thrustmaster din țara noastră, care m-a întrebat dacă nu aș vrea să fac un review la volanul Rallye GT Force Feedback Clutch (căruia îi voi spune scurt RGT FFB Clutch). Eu am rămas un pic blocat, cum, mai vindeți așa ceva? Se pare că da, ceea ce m-a mirat, știind că acest volan are o vechime destul de mare în lista de produse Thrustmaster de profil, fapt care m-a lăsat cu

Impresia greită că nu se mai fabrică. Ba se fabrică în continuare, este prezent pe site-ul oficial Thrustmaster, inclusiv pe noua versiune a acestuia, are drivere și pentru Windows 7 64 bit, ceea ce înseamnă că produsul este bine-mers, viabil și vandabil.

O singură obiecție ar mai fi stat în calea unui review având ca subiect Thrustmaster RGT FFB Clutch: faptul că, se pare, la noi în revistă i-a mai fost dedicat un articol, în trecutul îndepărtat. Suficient de îndepărtat încât să trec lejer peste această obiecție, cu argumentul că acel articol nu a fost făcut de mine, deci... e bine să scriu și eu despre acest volan...

Pedalerierul

Primul lucru care se observă la Thrustmaster RGT FFB Clutch este că pedalele sunt în număr de trei. Da, în sfârșit văd un volan care nu te costă o mână și un picior, minus un rinichi, dotat cu ambreiaji! Bravo, măi Thrustmaster! Iar mulțumirea mea este cu atât mai mare cu cât ambreiajul este însoțit și de un schimbător de viteză manual secvențial, dispus în partea dreaptă a bazei volanului. Cum s-ar spune, pentru mașini de clasă GT1, GT2, GT3 și rally, bașca WTCC, BTCC, STCC, avem tot ce ne trebuie pentru o simulare mai apropiată de realitate decât cea oferită de restul volanelor aflate în aceeași zonă de

Ofertant: www.level.ro Preț: **Thruster** 550 lei + TVA 66 lei

preț – sau chiar un pic mai sus.

Ca de obicei, Thrustmaster reușește să mă impresioneze prin calitatea modelului cu care își dotează volanele. În fapt, pedalele modelului Thrustmaster Ferrari F430 FFB, care mi se par cele mai bune astfel de accesorii la preț de sub 1000 de lei al volanului, din tot ce a trecut pe sub picioarele mele, sunt urmașele pedalelor cu care este dotat RGT FFB Clutch. Acestea din urmă, deși au fețe din plastic, nu din metal, precum cele ale Thrustmaster Ferrari F430 FFB, sunt solid construite, cu un profil perfect pentru acționarea cu talpa.

Mai mult decât atât, spre deosebire de pedalele de pe F430 FFB, cele din dotarea RGT FFB Clutch pot fi „reglate”. În acest scop, fețele pedalelor pot fi demontate de pe brațele pedalelor și întoarse cu susul în jos. Operațiunea se execută foarte ușor, descurbând cele două șuruburi cu care fețele pedalelor sunt prinse de pârghiile acestora. Prin această inversare se poate schimba distanța dintre fețele pedalelor, dar și unghiul și profilul acestora. Eu, spre exemplu, care prefer mașinile de clasă GT, am folosit configurația cu care pedalele vin de la producător, foarte potrivită pentru folosirea tehnicii de „câlcăi-vârf” („heel-and-toe”) la schimbarea vitezelor cu ambreiaj manual (adică ne-automat) – pe care nu o stăpânesc, încă, dar pedalele îmi oferă șansa de a o exersa.

Pedala de accelerație oferă cea mai puțină rezistență, fără, însă, a fi prea moale (cum este cazul la pedalele volanului Logitech DF GT). Urmează, în ordine crescătoare a tăriei resortului, pedala de ambreiaj, un pic mai „tare”, iar apoi pedala de frână, care opune rezistența cea mai puternică la apăsare. Mi-a plăcut faptul că pedalele nu sunt deloc moi la apăsare, iar frâna este aproape la fel





de zdrăvăni precum cea de la F430 FFB, fără, însă, a beneficia de cei doi magneti care „întăresc” frâna în partea finală a cursei pedalei modelului F430. Am apreciat întotdeauna realismul și controlul oferit de pedala de frână cu magnet la Thrustmaster-ului Ferrari F430 FFB, dar nu pot spune că timpii pe tură mi-au fost afectați de lipsa acestor magneti la pedala de frână de pe RGT FFB Clutch.

Suprafața de sprijin, baza pedalelor acestui volan, este suficient de mare pentru a permite folosirea lor în bune condiții dacă acestea sunt așezate pe un covor. Puse direct pe parchet sau pe o podea tare, pedalele RGT FFB Clutch nu sunt suficient de stabile, mai ales dacă sunteți dintre cei care „dansează” în timpul cursei pe accelerație și frână. Din acest motiv, este util să le sprijiniți de ceva, ca să nu se deplaseze, iar dacă sunteți mai hardcore – adică folosiți tehnica „heel-and-toe” – va trebui să montați baza pedalelor într-o „ramă” care să le fixeze, eventual într-un cockpit. Din păcate, fundul bazei pedalelor este unul de plastic, nu foarte gros, nici tocmai tare, care nu este prevăzut cu găuri pentru montarea în șuruburi. Eu am improvizat o mică margine de lemn cu profil „L”, pe care am prins-o de o placă de PFL, strângând sub ea latura dinspre călcăile a bazei pedalelor, în timp ce în latura opusă acesteia am prins în șuruburi o scândură ce oprește orice deplasare a bazei, rigidizând ansamblul.

Soluții, deci, există pentru orice nevoi ale utilizatorilor. Importante sunt componentele de bază, pedalele, excelente la acționare, având arcuri suficiente de tări, cu rezistență diferențiată între cele trei pedale și cu frâna mai „tare”, așa cum este în realitate. Precizia pedalelor este bună, am putut controla impecabil accelerația și frâna, în orice situație. Sincer, sunt uimit cum, la acest preț, volanul vine cu ambreiaj, pedale reglabile și cu rezistență diferențiată, de calitate. A, și am uitat să vă spun că suprafața de pe baza pedalelor pe care se sprijină călcăile este din tablă groasă de aluminiu, profilată, perfectă pentru stabilitatea piciorului, rigiditatea bazei și prevenirea uzurii. Sub 1000 de lei nu există, pe piață, volane ale căror pedale să fie atât de bine dotate...

Secvențial, cu manetă

Dacă este ambreiaj, apoi musai să fie și schimbător de viteze manual, care să-l pună în valoare. La prețul lui, nu ne puteam aștepta de la Thrustmaster RGT FFB Clutch să ne ofere un schimbător de viteze „H”, dar prinț dotările acestui volan se află celălalt tip de schimbător de viteze manual, cel secvențial. Astfel, în dreapta

bazei volanului se află o manetă. Dacă tragi de ea spre tine, urci în treapta de viteză, dacă împingi de ea, cobori în treapta de viteză. Dacă nu acționezi asupra ei, maneta stă în poziția centrală, de echilibru.

Evident, într-un simulator auto, întocmai precum în realitate, lucrezi din schimbătorul de viteze, ambreiaj și accelerație pentru a folosi optim cuplul motorului, ca răspuns la variațiile de viteză ale mașinii la care te obligă traseul și evenimentele din cursă. Dar, din experiență personală o spun, un schimbător de viteze de tip pedală, ca la anumite mașini sport sau la Formula 1, se potrivește numai cu ambreiajul automat. Este absolut peste mână (chiar dacă nu imposibil) să folosești simultan un ambreiaj neautomat și schimbătoare de viteze tip pedală. De aceea salut prezența pe RGT FFB Clutch a unui schimbător

tor secvențial cu manetă, este un lucru de bun simț de care Thrustmaster a făcut foarte bine să țină cont.

Am, totuși, două observații de făcut. Prima este general valabilă, pentru toate volanele care oferă schimbător secvențial de viteze cu manetă amplasat pe baza volanului. Aceasta este o soluție ieftină și este mult mai bună decât absența respectivei manete, dar este bine să subliniez un fapt. Poziția – considerată de mulți corectă – de folosire a volanului într-o mașină de clasă GT/WTCC/ralliu, este în așa fel încât încheieturile mâinilor să se sprijine pe partea de sus a volanului când intenționezi brațele, iar centrul volanului să se afle la același nivel cu baza gâtului vostru. Ei bine, când sunteți așezați într-o asemenea poziție relativ la un volan precum RGT FFB Clutch, Logitech DF GT, Logitech MOMO sau vreun Mad

Thrustmaster Control Panel

Test Input | Test Forces

Panoul software de control al volanului Thrustmaster RGT FFB Clutch.

RGT Force Feedback Pro

Point of View hat-switch

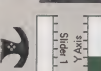
Wheel (X axis)



Axis

2 axis mode (combined)

3 axis mode (separate)



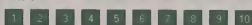
Slider 0

Slider 1

Slider 2

5 axis mode (separate levers, separate pedals)

Buktons



Gear shift



Combined

Separate

Default

THRUSTMASTER

OK

Cancel

Apply



Căz wireless de Xbox, mâna se întinde prea mult, natural, către maneta schimbătorului de viteze secvențial. În timp, devine neplăcut, apare o senzație de jenă în umăr și în unii mușchi ai brațului, dublată de o crispare în mușchii de pe omoplat. Iar, dat fiind că vitezele se schimbă foarte des în timpul unei curse, nu pot spune că acest inconvenient nu se va manifesta, la un moment dat, la oricare dintre utilizatori.

La loc schimbarea

Și asta duce la a doua mea observație. Tocmai pentru că mâna se întinde prea mult către schimbător, capeți tendința de a încerca să scurtezi această mișcare, apăsând maneta din vârful degetelor și dându-i drumul repede, din scurt, după ce ai urcat în viteză. Adică, după ce ai tras maneta către tine, îl dai drumul imediat. Iar asta face ca, uneori, maneta să fie împinsă de resortul elastic amplasat pe contactul de „treaptă sus”, către partea opusă, cu contactul de „treaptă jos” - și acesta dă comanda de coborâre în treapta de viteză. Practic, imediat ce ai dat drumul manetei după ce ai urcat în treapta de viteză, dacă o scapi mai repede dintre degete, acestea are tendința să intre în oscilație, lovind contactul din față și coborând imediat în viteză. Vă dați seama ce înseamnă asta într-o cursă... Am pierdut de câteva ori locuri importante în confruntări incise online, din cauză că, încercând să-mi protejiez musculatura brațului drept și a umărului, am manevrat schimbătorul din vârful degetelor, scăpându-l dintre acestea după o urcare în treapta de viteză.

Soluția este simplă, anume aceea de a acționa asupra schimbătorului prin cuprinderea lui cu întreaga palmă și cu degetele, ba chiar având grijă să atenuezi un pic din mișcarea de revenire a manetei către poziția de centru, punctul mort, după o urcare în treapta de viteză. Evident, controlarea pe această cale a manetei schimbătorului de viteze presupune un stres constant și prelungit al mușchilor, deoarece va trebui să vă țineți brațul întins în tot acest timp. Așa se face că am adoptat, până la urmă, o soluție de compromis, renunțând

la poziția corectă față de volan și așezându-mă mai aproape de acesta. Merg și așa, evit apariția durerilor în braț și umăr, la schimbarea vitezelor, dar nu mai al aceiași spațiu de manevră a volanului la schimbări foarte rapide de direcție, în special în momentul redresării din poziții instabile - precum la ieșirile în forță din viraje.

Fără îndoială, soluția cea mai bună este să ai un schimbător de viteze independent, care nu este încadrat în baza volanului: un dispozitiv cum este Thrustmaster TH8RS, ce poate fi așezat exact precum la o mașină de curse reală. Dar asta este o soluție costisitoare - or, RGT FFB Clutch oferă o configurație aproape completă pentru simularea auto, adoptând o soluție rezonabilă atât în ce privește costurile, cât și funcționalitatea.

De bază

Baza volanului este foarte compactă, de mici dimensiuni, solidă. Două lucruri mi-au plăcut mult la această bază de volan. Înainte de toate, am fost mulțumit că se prinde foarte bine, fără jocuri și alunecări, de suprafața mesei/ biroului. Asta spre deosebire de Thrustmaster Ferrari F430, care are tendința să se miște, atunci când folosești sistemul lui de prindere de tăbia mesei - culmea, exact același folosit și la RGT FFB Clutch, la care funcționează impecabil. Din fericire, F430-ul este prevăzută în partea de jos a bazei cu două găuri filetate, pe care le-am folosit pentru a prinde cu șuruburi volanul de biroul meu - da, am două găuri în



birou. RGT FFB Clutch nu are astfel de găuri filetate pentru prinderea cu șuruburi, dar nici nu are nevoie, deoarece, după cum am spus, se atașează perfect la masă prin sistemul de părghie cu șurub cu care este dotat.

Dar, deși am prins F430-ul în șuruburi de birou, o problemă tot a rămas - cea a rigidității ansamblului volan-bază-birou. Orice am făcut, oricât am strâns la șuruburi, Thrustmaster Ferrari F430 FFB nu este perfect rigid, la manevrare se simte că ansamblul are o anumită elasticitate, ba mai și scârțâie din când în când. Asta se întâmplă pentru că, în structura sa de rezistență, F430 are prea multe elemente dintr-un plastic insuficient de rigid. Iar volanul propriu-zis pare supradimensionat în raport cu acestea (având un diametru superior celui obișnuit la astfel de produse, dar mai apropiat de realitate), exercitând sarcini mai mari decât cele normale pentru o asemenea structură. Rezultatul nu afectează funcționalitatea modelului Thrustmaster F430, el poate fi folosit fără probleme, altele decât senzația absolut neplăcută că sistemul întreg nu e rigid și mai și scârțâie la manevre mai bruste sau forțe mai mari de feedback.

Deși are exact același fel de bază precum Thrustmaster F430, poate doar o idee mai mică, modelul RGT FFB Clutch oferă o rigiditate impecabilă, de fapt,

cea mai bună din tot ce mi-a picat în mână până acum – excluzând, evident, Thrustmaster T500RS, care este cu câteva clase mai sus (și un preț pe măsură). O explicație ar fi un plastic mai gros sau mai rigid. Dar, important mi se pare și faptul că volanul de pe RGT FFB Clutch are un diametru semnificativ mai mic decât cel al F430, la o structură asemănătoare a bazei, ceea ce duce la solicitări mult mai mici exercitate, prin axial central al direcției, către întregul ansamblu al RGT FFB Clutch.

Micul rondun

Volanul propriu-zis este de generație mai veche, sub aspectul diametrului, de 25 cm – volanele destinate jocurilor se fac mai nou cu diametre spre 30 de cm, la Thrustmaster și Logitech. Mă așteptam ca asta să mă deranjeze, eu fiind foarte înținat de volanul mare al Thrustmaster-ului meu F430. Dar, surpriză, am descoperit că volanul RGT FFB Clutch începe să mi se placă tot mai mult așa, mic. Am dat forțele de feedback mai încet în jocuri (pentru a putea învăța volanul mai ușor, deoarece la răză mai mică forța pe care ar trebui să o aplic pentru a contracara același feedback ca la F430 ar fi mult mai mare) și am descoperit un volan foarte ușor de manevrat, care îmi permite mișcări de precizie, dar și redresări și manevre de contravirare executate foarte rapid, fără a simți o opoziție neplăcută a mecanismului volanului.

La excelența ergonomie a volanului contribuie și faptul că marginea acestuia este mai groasă decât a altor modele. Adăugând la asta și faptul că este complet acoperit de un cauciuc de foarte bună calitate, plăcut la atingere, cu aderență impecabilă, și veți obține un volan ușor de manipulat, ce oferă siguranță și confort. Repet, nu credeam că o să-mi placă atât de mult volanul de pe RGT FFB Clutch.

În ce privește butoanele, cea mai mare parte a acestora se află pe fața volanului, într-o configurație asemănătoare celei de pe controlerele de PlayStation 3. De altfel, pe site-ul producătorului este o listă de vreo 10 jocuri de PS3 cu care RGT FFB Clutch este compatibil. Deci, pe lângă faptul că funcționează în toate titlurile de PC, RGT FFB Clutch poate fi folosit și pe PS3, probabil chiar în mai multe jocuri decât cele anunțate oficial. La butoanele de pe volan se mai adaugă două, dispuse pe baza acestuia, sub maneta schimbătorului de viteze.

Dând din padele

Una din dotările deosebite ale volanului Thrustmaster RGT FFB Clutch este aceea că oferă patru padele în spatele volanului, două pe stânga și două pe dreapta. De obicei, avem de-a face cu numai două padele, câte una de fiecare parte, responsabile pentru schimbarea vitezelor, întocmai precum la Formula 1. Dar, în cazul RGT FFB Clutch, lucrurile sunt mult mai interesante. Perechea de padele aflate deasupra este destinată schimbării vitezelor, ele acționând ca niște butoane. În mod clasic. În schimb, perechea de padele de sub acestea acționează proporțional, funcționând exact precum pedalele de frână și accelerație: cu cât le apeși mai mult, cu atât mai mare este valoarea pe care o transmiți către joc.

Lucrul extraordinar pe care Thrustmaster l-a făcut lansând RGT FFB Clutch a fost să ofere o alternativă celor care nu își pot folosi picioarele și care erau obligați până atunci să facă uz de gamepaduri dacă doreau să joace

un simulator auto. Cu RGT FFB Clutch, însă, accelerația și frâna pot fi acționate cu mâinile, folosind degetele mijlociului și inelar, în timp ce vitezele pot fi schimbate cu arătătoarele. Recunosc, pentru o loază ca mine a fost dificil fie și numai să încerc această variantă, dar pentru cineva obișnuit să treacă zi de zi peste pedicile puse în calea unei persoane cu handicap locomotor, un asemenea exercițiu este mult mai accesibil – iar la capătul lui se află libertatea de a goni cu 250 la oră pe cele mai frumoase piste din lume, folosind un volan realist, și nu un gamepad. Nu pot decât să sper că atât Thrustmaster, cât și alți producători vor mai avea astfel de inițiative, pentru că toți iubitorii de simulare auto merită să se bucure de practicarea acestui sport virtual în condiții cât mai bune, nu doar folosind improvizate gamepaduri.

Dar, padelele cu acționare proporțională, adică perechea de jos, pot fi de folos și celor care utilizează padelele de la picioarele lor. Aceste padele pot fi atribuite altor acțiuni din joc, precum ar fi privitul către stânga sau către dreapta. Am observat că, astfel, pot bine-mersi să renunț la dispozitive de gen TrackIR, bazându-mă exclusiv pe padele. Iar pentru cei care practică raliul și/sau driftul virtual, padelele pot fi mult mai valoroase decât ar putea crede cei ca mine, care preferă competițiile de tip GT. Asta pentru că lucrul care lipsește cel mai mult raliștilor și driftierilor este o frână de mână proporțională. Este adevărat că se poate atribui un buton de pe volanul frânei de mână, dar aceasta este o soluție nepotrivită, deoarece nu permite acționarea treptată, proporțională, a frânei de mână, ci este de tip ON/OFF, tot sau nimic

– ceea ce nu oferă finețea necesară în controlul derapajului.

Așa se face că, de obicei, singura alternativă este fabricarea ad-hoc a unei frâne de mână proporțională, ceea ce nu este deloc ușor. Din acest motiv, posibilitatea de a folosi una din padelele proporționale de pe RGT FFB Clutch ca frână de mână devine unul din argumentele pentru care acest volan este de interes pentru mai multe categorii de jucători.

Trebuie, însă, ținut cont de unele limitări. În primul rând, atunci când folosești padelele proporționale, pedalele de accelerație și frână funcționează normal, dar nu poți face uz de ambreiaj – acesta și padelele proporționale se exclud reciproc. În al doilea rând, un ralișt sau un drifter trebuie să știe că unghiul maxim de rotație al volanului de pe RGT FFB Clutch este de 270°, ceea ce pentru unii poate fi o limitare, pentru alții nu, depinde de stilul fiecăruia. Un al treilea aspect ține de felul în care este implementată funcționarea ambreiajului și a cutiei de viteze în simulatoarele auto – un subiect prea vast pentru a face obiectul acestui articol, motiv pentru care îl păstrez pentru viitor.

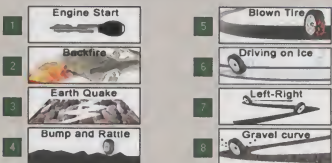
RGT FFB Clutch m-a impresionat în mod plăcut. Thrustmaster a gândit și realizat un produs ergonomic, care îmbină surprinzător de multe funcții, la o calitate la fel de surprinzătoare, dacă ne gândim că, în categoria sa de preț, RGT FFB Clutch este cel mai accesibil. Iar dotarea cu pedala de ambreiaj, manetă schimbător secvențial de viteze și padele proporționale face un modelul RGT FFB Clutch, în aceeași categorie de preț.

■ Marius Ghinea

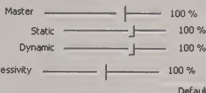
Thrustmaster Control Panel

Test Input Test Forces Reglajul software al forțelor de feedback.

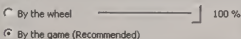
Test Effects



Force Feedback Power Level



Auto-Center



Optimized effects

☒ Recommended

THRUSTMASTER

www.thrustmaster.com

Technical Support:

ts.thrustmaster.com

1.FFD.2009 (64)

Driver: 2.5.0.7

CPL: 2.5.3.2

OK

Cancel

Apply



ASUS Lamborghini VX7

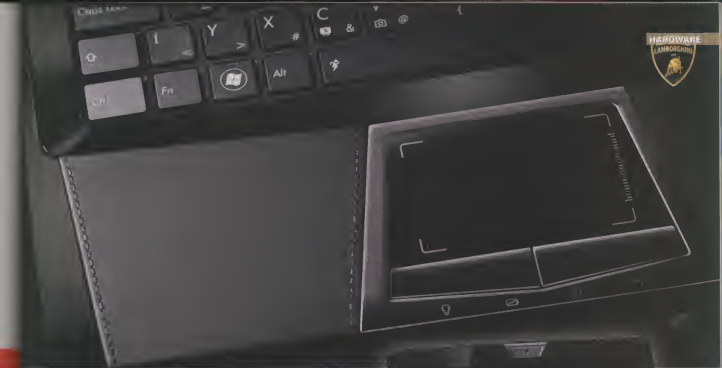
Deoarece piața de produse mainstream, mai ales în domeniul IT, devine din ce în ce mai puțin populată, iar utilizatorii se orientează tot mai mult către sisteme extrem de ieftine sau extrem de scumpe, devine din ce în ce mai greu să găsești un produs de vârf care îți justifică o mare parte din bani. Este adevărat, în cazul ASUS Automobili Lamborghini VX7, o parte din preț trebuie să se ducă și pe licența utilizării brandului Lamborghini pe carcasă. Din fericire, respectivul procent este mic, dacă nu foarte mic. Având în vedere că aproximativ 8000 de lei pe un sistem portabil, în funcție de configurație, este un preț pe care prea puțini ar fi dispuși să-l plătească, trebuie apreciat efortul celor de la ASUS de a pune într-o carcasă extrem de impunătoare, fără să fie ostentativă, o configurație care impresionează.

Construit în jurul platformei Sandy Bridge de la Intel, noul VX7 este impresionant în egală măsură atât la interior, cât și la exterior. Având un set de trăsături, cel puțin la capitolul design, care amintesc de popularul design al companiei italiene, cel mai nou Lamborghini de la ASUS este construit cu o atenție foarte mare la detalii. Capacul și zona din spate a laptopului par să formeze o variantă miniaturizată a unui

„bot” de Lamborghini din ultimii ani, tendință care este accentuată și de sigla Automobili Lamborghini care tronează pe spatele ecranului. Până și integrarea ventilațiilor generoase, silențioase de altfel, la baza ecranului mi se pare o idee extrem de inspirată, mai ales că este în egală măsură eficientă și estetică. Tot la design intră cele două becuri roșii, care se aseamănă cu niște stopuri și care au ca scop întărirea trăsăturilor de automobil Lamborghini. Până și sunetul care se aude la pornirea sistemului este identic cu cel care se aude la pornirea motorului unei mașini de mare putere. Nici interiorul laptopului nu a fost neglijat la capitolul design. Cu elemente negre acrilice combinate cu piele, în zona restpad-ului, întregul interior aduce aminte de o mașină sport. Butoanel de power, poziționate în partea dreaptă, este marcat cu mesajul „Start Engine”, iar în partea opusă, având aceeași culoare argintie, sunt alte 3 butoane extrem de utile. Primul este pentru dezactivarea/activarea luminii de la tastatură, al doilea este pentru schimbarea profilului de culoare al monitorului, iar al treilea este pentru schimbarea profilului de management de energie. Funcțiile descrise mai sus sunt pe cât de utile, pe atât de rar întâlnite la majoritatea notebookurilor. Legat de tastatură, pe lângă faptul că este

retroiluminată cu o culoare albă, amplasamentul aerisit și tastele mari creează o experiență confortabilă în ceea ce privește tehnoredactarea. Touchpad-ul, chiar dacă este lucios și pare din sticlă, răspunde foarte bine la mișcări și îți dă impresia de componentă traică. În rest, carcasa lui VX7 este dominată fie de un portocaliu aprins, fie de un negru acrilic, în funcție de versiunea pe care o achiziționezi. Ca dimensiuni, 402 x 309 x 58 mm nu reprezintă specificațiile unui sistem foarte zvelt, iar la 3,9 kg nici atributul de portabil nu ar trebui asociat cu ușurință lui VX7. În schimb, în acest caz, ASUS nici nu cred că și-a propus să facă un sistem compact sau ușor. Acest model îți propune să fie impunător și impresionant și face o treabă foarte bună la acest capitol.

Deși exteriorul emană un aer de performanță, interiorul lui VX7 este creierul întregii afaceri. Lăsând la parte cei 16 GB DDR3 la 1333 care ajută întregul ansamblu să fie foarte operativ, indiferent dacă ai 3 aplicații pornite sau 10, procesorul quad core Intel Core i7 2630QM este de fapt principalul motiv pentru care ASUS Lamborghini VX7 nu cedează la niciun fel de presiune. Cu o frecvență de lucru standard de 2 GHz, 4 core-uri, 4 thread-uri și 6 MB L3 cache, acest CPU este una dintre cele mai performante soluții de la Intel pentru sisteme portabile. Cu ajutorul tehnologiei Intel Turbo Boost, 2630QM poate ajunge până la 2,9 GHz fără niciun fel de problemă. Tot de performanță este responsa-



biă o placă video NVIDIA GeForce GTX460M cu un chipset GF106M, construită într-un proces de fabricație pe 40 nm. GPU-ul vine cu 3 GB GDDR5 de memorie dedicată, profită la maximum de standardul DirectX11, iar lățimea de bandă este 192 de biți. Înainte de a vă spune la ce este bun acest sistem, mai trebuie menționate cele 2 hard diskuri de 500 GB de la Seagate din familia Momentus XT cu 7200 RPM și 4 GB de memorie SSD pentru un avantaj considerabil de performanță. În Crystal Disk Mark, un test creat exclusiv pentru mediul de stocare, rata medie de citire și de scriere pentru hard diskurile din VX7 este de 94, respectiv 92 MB/s. Ca unitate optică a fost folosită HP Blu-ray/DVD Writer Combo, iar pe partea de conectică nu a fost neglijat nimic. 3 porturi USB 2.0 cu tensiune suplimentară, un al patrulea USB 3.0, un Gigabit Ethernet, un port HDMI, unul VGA, o intrare și o ieșire audio de 3,5 mm, toate se regăsesc pe lateralele lui ASUS VX7. Pe marginea din față mai este prezent un card reader, de tip 3 în 1, compatibil cu carduri de tip SD, MS, MS PRO. Tot la capitolul hardware intră panoul ales de cei de la ASUS, cu o diagonală efectivă de 15,3 țoli, a cărui rezoluție nativă este 1920 x 1080. Acesta din urmă, deși este lucios, are niște unghiiuri de vizibilitate foarte generoase.

Pentru a vă face o idee legată de performanța sistemului, scorul de 3221 din PCMark 7 nu face decât să

reconfirme că vorbim de un sistem de vârf, perfect pentru orice sarcină. Pe partea de gaming, scorurile în 3DMark 11 egale cu E2971, P1789 și X573 se pot traduce fără probleme într-o experiență de gaming optimă în orice joc recent. În teste practice, atât Battlefield 3, cât și Call of Duty MW3 sau Crysis 3 au putut fi jucate la rezoluția nativă a panoului cu aproape toate detaliile la maximum, în timp ce contorul de FPS-uri arăta de multe ori peste 30 de FPS-uri, iar în cele mai multe cazuri, peste 40. Singurul test la detalii maxime care a ingenunchiat un pic sistemul a fost Heaven Benchmark 2.5. În acest test, la o rezoluție de 1920 x 1080, cu detalii maxime, filtrare trilineară și Antisotropic 4X, media a fost de 15,6 FPS-uri. În definitiv, deși sistemul se comportă exemplar în orice test, ASUS nu l-a promovat ca pe unul de gaming, ci mai degrabă un all-rounder. Un sistem bun la toate care, datorită unui set de specificații înalte, este perfect atât pentru editare video, cât și pentru redare de conținut multimedia sau procesare Photoshop. Nu mai rămâne decât să puneți în balanță dacă hardware-ul, combinat

cu elemente specifice brandului Lamborghini, este potrivit stilului vostru de viață. Personal, văd acest produs ca o medie calculată foarte bine între preț, performanță, calitate a construcției, ergonomie și design. Mai rămâne doar să treceți peste greutatea aferentă mai degrabă unui sistem de 17 decât de 15 și decizia este deja pe jumătate luată.



Apple MacBook Pro 15"



Ofertant: Portabil Apple Mac Pro 8000 lei

Deși au trecut deja câțiva ani de la adoptarea designului unibody, inginerii de la Apple, împreună cu un număr covârșitor de utilizatori, sunt conștienți că liniile de design care definesc orice MacBook Pro se apropie destul de mult de perfecțiune. Chiar dacă pare un cuvânt aruncat gratuit, în cazul Apple, utilizarea aluminului, mai precis a unei singure cărmăzi de aluminu, a devenit o trăsătură a stilului lui Johnny Ive – SVP pentru Design la Apple. Practic, pentru a avea o structură internă cât mai stabilă, extrem de importantă când vorbim de dispozitive electronice portabile, interiorul carcasei este sculptat cu ajutorul unor mașini cu comandă numerică. Ideea este că, fiind sculptat foarte precis, fiecare dispozitiv din interior, gen hard disk, unitate optică (încă nu au renunțat la ea), memorie RAM etc., stă fix. Din acest motiv, nu vei vedea nicodată un MacBook care să zdrăngăne sau zornăie, nici după 5 sau 10 ani.

Revenind la acest model, vorbim de un sistem al cărui panou are 15,4 țoli în diagonală, este retroilumi-

nat cu LED și, chiar dacă nu este IPS, are niște unghiuri de vizibilitate foarte bune. La interior, procesorul de ultimă generație de la Intel este un Core i7 2635QM cu 4 core-uri și o frecvență de lucru standard de 2 GHz. Este ajutat de 4 GB RAM DDR3 tactați la 1333 MHz, iar partea video este asigurată de un IGP și un GPU. Având în vedere că vorbim de un Core i7 de generație Sandy Bridge, acesta integrează și un Intel HD Graphics 3000, perfect pentru o utilizare obișnuită și chiar vizionări de clipuri HD. Al doilea cip grafic, care se activează automat când e nevoie sau manual dacă ardeți de nerăbdare, este un AMD Radeon HD6490M cu 256 MB GDDR. Hard diskul este de 500 GB cu 7200 RPM, iar unitatea optică este același SuperDrive pe care îl regăsim de câțiva ani, capabil să scrie DVD-uri și CD-uri. Nu cred că Apple va adopta unitățile optice de tip Blu-ray prea curând, iar acesta nu poate să fie decât un motiv suplimentar de dezamăgire pentru fanii conținutului HD nativ. La capitolul conectică, pe lângă locul pentru Kensington care se află pe partea cu unitatea optică, pe partea opusă se găsesc 2 porturi USB 2.0, un port Thunderbolt, Audio Line-in/out, un port FireWire 800 și un cititor de carduri SD până la la SDXC. Chiar dacă a trecut deja mai bine de un an de la lansarea interfeței Thunderbolt în colaborare cu Intel și acum este prezentă în toate sistemele companiei, factorul de notat este departe de a fi dispărut. Gândiți-vă ce înseamnă o interfață capabilă să transmită, pe lângă un semnal video digital până la o rezoluție de 2560x1600, orice tip de conținut cu o viteză de până la 10 Gbps în două sensuri. Pe lângă unitățile de stocare compatibile cu Thunderbolt care încep să apară și la noi, cel mai bun exemplu de utilizare a acestui port vine tot de la Apple, sub forma Thunderbolt Display. Acesta din urmă,

după ce se conectează prin intermediul unui singur cablu Thunderbolt la Mac, pe lângă imagine, oferă un sunet stereo de înaltă calitate, un webcam, 3 porturi USB 2.0, un port FireWire 800, un port Gigabit Lan și alt port Thunderbolt.

În ceea ce privește designul și performanța noului MacBook Pro, cuvintele de ordine sunt minimalism și optimizat. Este interesant să vezi un ansamblu pe care alte companii se străduiesc să-l schimbe de la an la an, în timp ce Apple se axează pe alte lucruri și reușește să impresioneze cu același design de mai bine de patru ani. Tastatura iluminată, tastele aerisite negre și difuzoarele de pe lateral, toate par create de un singur om mai degrabă decât de o echipă. Nu cred că am întâlni pe cineva care să vrea să schimbe ceva la capitolul design la un MacBook, iar cea mai recentă iterație a conceptului nu este o excepție.

Ca performanță, în Xbench, această configurație a obținut 136,81 de puncte, iar în cea mai nouă versiune de Geekbench, 8825 de puncte. În aplicația Cinebench R10, pe partea de grafică, scorul obținut a fost de 4969 de puncte, în timp ce testul single core s-a reflectat în 4019 puncte, iar testul multi core în 14025 de puncte. În ceea ce privește cea mai nouă iterație a testului, Cinebench R11.5, la capitolul OpenGL, vorbim de 21,09 FPS-uri, iar pentru procesor nota a fost de 4,76 de puncte. Dacă ar fi să scoatem un element în evidență, punctul de rezistență al acestui sistem este reprezentat de autonomie. Mult prea puține sisteme împrumută construcția celor de la Apple legată de baterie și asta se vede. Din același motiv, cele aproape 7 ore de autonomie nu o să le întâlniți prea des când vine vorba de utilizarea sistemului folosind o conexiune wireless.

Nu mai rămâne decât să puneți ceva bani deoparte, să vă gândiți dacă puteți să treceți la OS X Lion, iar dacă răspunsul este nu, luați-vă oricum un MacBook și puneți Windows pe el.





AverMedia Game Capture HD

Următoarea senzație online de cele mai multe ori este un clip video pe care unul din prietenii tăi l-a văzut pe YouTube și a rămas atât de impresionat încât l-a postat pe Facebook, tu ai dat un clic nevinovat, te-a pulverizat, l-ai partajat pe Twitter și în câteva ore o ancură de cuțit din Call of Duty 3 care s-a finalizat cu head shot a ajuns să alăbe prima mie de vizualizări. Dacă această procedură vi se pare simplă, de acum va fi și mai simplă. Fără echipamente complexe, computere performante sau setări complicate de captură video, acum orice performanță pe PS3, Xbox 360 sau Wii poate fi immortalizată.

Vorbim de noul AverMedia Game Capture HD, un dispozitiv care își propune să ducă la bun sfârșit o sarcină extrem de simplă, captura video a conținutului de pe cele mai populare console ale momentului. Operând ca un intermediar între consolă și televizor, instalarea sa este foarte simplă. În pachet găsiți conectori proprietari pentru fiecare dintre console, iar la capătul celălalt, cele trei cabluri pentru video component ar trebui să fie suficiente pentru gaming de înaltă definiție. NU aveți nevoie de un PC. Totul se petrece offline și nu vă trebuie decât un mediu de stocare pe care îl puteți integra în aparat, vorbim de un hard disk de 2.5 țoli SATA, sau îl puteți conecta pe USB (hard disk extern sau stick USB). Trebuie menționat că în pachet nu veți găsi niciun mediu de stocare inclus în preț. Trageți cablurile, porniți televizorul și dispozitivul celor de la AverMedia, urmați câțiva pași pe ecran de genul asistenților de instalare cu Next, Next, Next și

din acel moment nu mai rămâne decât să declanșați înregistrarea oricând, după bunul plac. Cum este și normal în contextul în care un semnal mai trece printr-un aparat înainte de a ajunge la televizor, era de așteptat o anumită întârziere, dar acest aparat face o treabă foarte bună din evitarea problemelor de acest fel. Având în vedere titluri precum Street Fighter sau Mortal Kombat, în care fiecare sutime de secundă este vitală, este plăcut să vezi că performanța nu este trasă în spate de un aparat. Din multitudinea de funcții suplimentare, extrem de utilă este funcția de Instant Replay! Indiferent ce vrea să facă PS3-ul, când ați terminat un joc, în secunda următoare puteți apăsa pe play și cea mai recentă înregistrare este redată instant de către Game Capture HD.

Pentru pasionații de formate, dispozitivul salvează tot conținutul într-un format AVI compresat extrem de puțin spre deloc. Așteptați-vă, de

exemplu, pentru o oră de captură la evaporarea a aproximativ 7 GB de spațiu. Deși YouTube suportă fără probleme upload-ul de astfel de fișiere, dacă vă interesează montaje complicate din mai multe clipuri, pentru a evita eventualele decalaje dintre streamul audio și cel video, cel mai bine ar fi să folosiți întâi o aplicație de tip convertor pentru a transforma streamul original în XviD, MKV, MPEG, MP4 sau MOV. După această etapă, treaba merge ca unsă.

Dacă ar fi fost să mai adăugăm o funcție la acest aparat, aceea ar fi fost un port de rețea care să te ajute să extragi conținutul de pe hard diskul intern mult mai ușor. Lăsând asta la o parte, un dispozitiv de sub 400 de lei te ajută să scapi de bătăile de cap ale unei plăci de captură și ale unui sistem desktop ultraperformant. Eu zic că-și justifică banii cu brio.



Ofertant: Partenerii AverMedia Preț: 380 lei

Logitech F540



dau foarte bine tot spectrul audio, de la joase și medii până la înalte. Indiferent dacă am ascultat muzică clasică, house sau hip hop, sunetul a avut spațialitatea aferentă unei orchestre fără a distorsiona în vreun fel sursa. Nici pe partea de gaming nu sunt probleme, o sesiune de COD MW3 cu căștile F540 dându-ți parcă un avantaj strategic în momentul în care poți aprecia mai bine direcția din care vin inamicii. Ca tehnologie wireless de transmitere a sunetului este folosită frecvența standard de 2,4 GHz, soluție care funcționează bine până la 10 metri distanță de sursă.

La capitolul construcție, cele 310 grame ar putea părea cam mult când vine vorba de perioade extinse de joacă, în acest caz însă, printr-o arhitectură inteligentă, Logitech a sporit confortul considerabil. Sistemul metallic de extindere a benzii din jurul capului este de asemenea un aspect benefic deoarece adaugă un grad de trăncie întregului ansamblu. Partea de control a sunetului este asigurată de câteva butoane amplasate pe casca stângă, pe care se găsește și microfonul. Puteți ajusta diferența volumului vocilor coechipierilor față de volumul sunetelor din joc prin 2 controale de tip scroll, iar dacă vreți să treceți microfonul în mod mut, aveți un buton și pentru asta. Pentru a ști în permanență dacă sunteți sau nu auzit în joc, la capătul microfonului, în momentul în care acestea este dezactivat, se luminează un led de culoare roșie. Dacă ar fi să așagem atenția asupra unui dezavantaj, acela ar fi reprezentat de cupe. Din cauza presiunii pe urechi care se reflectă într-un grad ridicat de izolare fonică, după un timp prelungit de audiere, ar putea crea un disconfort celor cu urechi mai sensibile.

Gândite pentru posesorii de console, căștile F540 reprezintă soluția perfectă pentru toți cei care s-au săturat de fire prin casă, dar nu-și doresc să facă un compromis la calitatea sunetului. Deși folosesc un emițător destul de mare pentru transmiterea sunetului, acesta este perfect pentru utilizarea mai multor surse de semnal și pentru a schimba între ele după bunul vostru plac. Două perechi de RCA-uri marcate Xbox 360 și PS3, la care se mai adaugă o intrare clasică de 3,5 mm, toate acestea sunt prezente ca intrări audio pe transmițător.

Căștile dispun și de microfon încorporat, care funcționează de minune cu un PS3. Din păcate, în cazul

Xbox 360, va fi necesar un fir de la căști la un gamepad wireless pentru ca acesta să funcționeze. Legat de aspectele tehnologice integrate în microfon, tehnologia de anulare a zgomotului de fond prezentă aici oferă interlocutorului o calitate sporită a convorbirii. Un avantaj important care este prea rar întâlnit la căști este dat de posibilitatea de a utiliza această pereche chiar și atunci când o țineți la încărcat. Astfel, pe lângă 8-9 ore de autonomie în care vă puteți plimba prin casă, dacă nu vreți să întrerupeți audierea, puteți conecta cablul de reincărcare la USB. În această situație însă, cum este și normal, perioada de reincărcare va fi mai mare.

În ceea ce privește calitatea audio, căștile F540 re-

Important: Parereori Logitech F540 în





ASUS Radeon HD7970

Chiar dacă producătorii de plăci video nu se grăbesc cu implementarea avansurilor tehnologice, mulțumindu-se să muncească doar cât să iasă pe primul loc, din când în când apar și excepții. Noul AMD Radeon HD7970 este una dintre ele, iar ASUS Radeon HD7970 este unul din cei mai buni exponenți.

Vorbim în aceste rânduri de o nouă generație de plăci video ascunse în spatele numelui Southern Island. Este vorba de un nou GPU Tahiti XT și de un nou proces de fabricație pe 28 nm. În câteva cuvinte, totul este nou în cazul Radeon HD7970, iar cele mai noi jocuri cu siguranță nu au fost create pentru a-i sta în cale.

Pentru a înțelege mai bine tranziția, vom menționa câteva transformări găsite în noul 7970 față de vechiul 6970. Astfel veți vedea că AMD nu a stat degeaba în ultima perioadă, cel puțin pe frontul GPU-urilor. Procesul tehnologic de 40 nm s-a micșorat până la 28 nm, de unde rezultă posibilitatea de a înghesui mai multe circuite într-un spațiu mai mic și, în definitiv, de a obține o performanță îmbunătățită cu un consum mai mic

de energie. De aici, cele 2,64 miliarde de tranzistori au devenit 4,31 miliarde în cazul noului 7970 și numărul procesoarelor de streamuri a crescut de la 1536 la 2048. În comparație cu NVIDIA, „vechiul” GTX580 avea doar 3 miliarde de tranzistori, însă cel mai probabil această discrepanță nu va mai exista foarte mult. Creșterea frecvenței GPU-ului de la 880 la 925 MHz, a lățimii de bandă de la 176 GB/s la 264 GB/s, a cantității de memorie de 2 GB GDDR5 la 3 GB GDDR5, toate au fost de asemenea importante. Și BUS-ul a crescut de la 256 la 384 biți. Dacă ar fi să sintetizăm în Teraflops acest salt, puterea de calcul a lui ASUS Radeon HD7970 este egală cu 3,79 TFLIPS, față de 2,70 în cazul vechiului model. Un alt detaliu important este suportul nativ, în cazul noului HD7970, pentru PCI-E 3.0. Deși este un standard întâlnit doar în cele mai recente plăci de bază, noul PCI Express, ajuns la generația a treia, reprezintă dublarea lățimii de

bandă față de generația anterioară, de la 16 la 32 GB/s. O altă noutate aferentă noii familii de GPU-uri Southern Island este dată de tehnologia ZeroCore Power. Aceasta se referă aproape exclusiv la consumul de energie electrică și se reflectă, în mod idile, la scăderea consumului de energie electrică până la 2,7W, în condițiile în care și TDP-ul noului HD7970 de 210W este extrem de mic.

Revenind la modelul fabricat de ASUS, deși aceștia nu s-au străduit, ca în multe alte situații, să personalizeze foarte mult versiunea lor de placă video, trebuie atrasă atenția asupra câtorva detalii. În pachet, pe lângă un adaptor HDMI la DVI, particularitate care în curând va fi standard, este inclus un adaptor mini DisplayPort la DVI, pe lângă un adaptor pentru alimentare.

La capitolul performanță, noul GPU AMD Tahiti XT și, implicit, noul ASUS Radeon HD7970 este cea mai puternică placă video a momentului single-GPU. Față de vechiul HD6970, în orice test, este mai rapidă cu 20-25%. În ceea ce privește soluția de răcire standard de la AMD, randamentul este extrem de bun, temperaturile menținându-se decente în aproape toate cazurile. Din păcate, asta se întâmplă cu un nivel de zgomot care crește proporțional cu gradul de solicitare al GPU-ului. Pentru a asocia niște cifre performanței, la o rezoluție de 2560 x 1600, cu 4X AA și un nivel maxim de detalii, jocuri precum Crysis 2, Battlefield 3 sau Call of Duty MW3 ating un număr de FPS-uri de 32, 42, respectiv 77. Mai sus de atât nu ai nevoie decât dacă dai banii pe 2 sau 3 monitoare Full HD pentru a profita și de tehnologia AMD Eyefinity.

Ofertant: Partenerul ASUS Price: 2500 lei

Alexandru Puiu



STICKURI DE GENERAȚIE NOUĂ

Într-o perioadă în care prețul hard diskurilor externe a crescut foarte mult, cel mai bun mediu de stocare portabil a redevenit stickul USB, de această dată construit în jurul interfeței USB 3.0.

Ca urmare a inundațiilor din Thailanda ce au avut loc în ultimul trimestru al anului trecut, prețurile hard diskurilor au crescut cu o viteză fenomenală în doar câteva săptămâni. Motivul? Au fost afectate fabricile mai multor producători de componente pentru hard diskuri, iar companii precum Seagate sau Western Digital, care depindeau la rândul lor de respectivele fabrici, au avut de suferit. Cum era și normal, a fost doar o

chestiune de timp până ce prețurile hard diskurilor externe au crescut și ele, iar utilizatorii finali au fost afectați cel mai mult. Soluția a venit sub forma mediilor de stocare cu memorie de tip flash. Indiferent dacă vorbim de SSD-uri sau stickuri USB, acestea și-au menținut prețurile, iar în câteva cazuri s-au și devalorizat. Din acest motiv, am decis să aruncăm o privire asupra câtorva modele de stickuri care folosesc interfața USB 3.0, din ce în ce mai populară pe toate notebookurile și desktopurile recente. Lăsând la o parte caracteristicile de performanță pe care le-am testat și pe care le veți putea vedea mai jos, o informație care încă nu este cunoscută de toți posesorii de PC-uri este aspectul compatibilității. În acest moment, dacă vă orientați către achiziția unui stick USB, indiferent de capacitate, cel mai bine ar fi să aplecați la unul compatibil USB 3.0, chiar dacă nu aveți în sistem o astfel de interfață. În definitiv, o astfel de soluție funcționează foarte bine în combinație cu un port USB 3.0, rate de transfer chiar și de 100 MB/s fiind comune, iar dacă aveți un port USB 2.0, deși sunteți limitat în interfață, cu siguranță nu veți întâmpina probleme de funcționare.

Alexandru Puia

Kingston DataTraveler HyperX 3.0 DTHX30/128GB

Un model extrem de robust, prezentat în test, pe lângă faptul că este și cel mai performant, are o construcție robustă cu inserții de protecție din plastic.

SPECIFICAȚII:

Ofertant: Partenerii Verbatim
Capacitate utilizabilă (MB): 122112
Dimensiuni: 74 x 22 x 15 mm
Material carcasă: plastic
CrystalDiskMark Viteza citire (MB/s) / USB3.0: 198.1
CrystalDiskMark Viteza scriere (MB/s) / USB3.0: 127.5
CrystalDiskMark Viteza citire (MB/s) / USB2.0: 34.5
CrystalDiskMark Viteza scriere (MB/s) / USB2.0: 34.05
NOTĂ LEVEL: 10 / RAPORT PREȚ: PERFORMANȚĂ: 4.5
PREȚ ESTIMAT (LEI): 1199



Corsair Voyager GT 64GB CMFVYGT3-64GB

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Direct
Capacitate utilizabilă (MB): 61603
Dimensiuni: 100 x 25 x 14 mm
Material carcasă: cauciuc
CrystalDiskMark Viteza citire (MB/s) / USB3.0: 140.7
CrystalDiskMark Viteza scriere (MB/s) / USB3.0: 74.97
CrystalDiskMark Viteza citire (MB/s) / USB2.0: 34.55
CrystalDiskMark Viteza scriere (MB/s) / USB2.0: 33.68
NOTĂ LEVEL: 7.67 / RAPORT PREȚ: PERFORMANȚĂ: 5.5
PREȚ ESTIMAT (LEI): 623

Cu un design perfecționat pe care îl găsim în toate modelele Corsair Voyager este unul din stickurile cu cea mai mare dimensiune dar mai rădăcină la prețuri din categoria.

SPECIFICAȚII:

Ofertant: Partenerii Verbatim
Capacitate utilizabilă (MB): 60316
Dimensiuni: 70 x 22 x 9 mm
Material carcasă: plastic
CrystalDiskMark Viteza citire (MB/s) / USB3.0: 131.4
CrystalDiskMark Viteza scriere (MB/s) / USB3.0: 81.37
CrystalDiskMark Viteza citire (MB/s) / USB2.0: 34.54
CrystalDiskMark Viteza scriere (MB/s) / USB2.0: 33.79
NOTĂ LEVEL: 7.14 / RAPORT PREȚ: PERFORMANȚĂ: 4.94
PREȚ ESTIMAT (LEI): 660

Creatoarea dintr-un plastic de calitate albăstrău, are o arile dintr-un design modern, dar cu un design discret de stick cu protecție de plastic înaltă, care adăugă performanțe aferente interfeței USB 3.0.

3

Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 64GB #43897

Kingston DataTraveler Ultimate 3.0 64GB DTU30G2/64GB

SPECIFICAȚII:

Ofertant: Partenerii Kingston
Capacitate utilizabilă (MB): 61084
Dimensiuni: 72 x 21 x 15 mm
Material carcasă: plastic
CrystalDiskMark Viteza citire (MB/s) / USB3.0: 125.8
CrystalDiskMark Viteza scriere (MB/s) / USB3.0: 75.18
CrystalDiskMark Viteza citire (MB/s) / USB2.0: 34.32
CrystalDiskMark Viteza scriere (MB/s) / USB2.0: 32.58
NOTĂ LEVEL: 6.72 / RAPORT PREȚ: PERFORMANȚĂ: 5.44
PREȚ ESTIMAT (LEI): 580

4

Cu un design modern și inserții metalice, DT Ultimate este și se compoartă foarte bine, pe lângă faptul că poate fi agățat de cine.



SPECIFICAȚIE:

Ofertant: www.ikeit.ro
 Capacitate utilizabilă (MB): 30176
 Dimensiuni: 72 x 18 x 7 mm
 Material carcasă: metal
 CrystalDiskMark Vitează citire (MB/s)
 /USB3.0: 129.3
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB3.0: 71.69
 CrystalDiskMark Vitează citire (MB/s)
 /USB2.0: 34.56
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB2.0: 33.19
**NOTĂ LEVEL: 6,57 / RAPORT PRET-
 PERFORMANȚĂ: 4,55**
PRET ESTIMAT (LEI): 385

Comparați cu un
 design simplu,
 X101 din la Team
 Group este posibil
 să vă amintă de
 gadget-ul de la
 Team Group.

Team Group X101 32GB TG032GX101L3



5

Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 32GB #43896

Unul din cele mai mici și mai ușoare dispozitive de stocare USB 3.0 din piață, Verbatim Store'n'Go este un dispozitiv de stocare USB 3.0 care poate fi folosit pentru a stoca și transfera date.

SPECIFICAȚIE:

Ofertant: Partenerii Verbatim
 Capacitate utilizabilă (MB): 30172
 Dimensiuni: 70 x 22 x 9 mm
 Material carcasă: plastic
 CrystalDiskMark Vitează citire (MB/s)
 /USB3.0: 127.9
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB3.0: 76.41
 CrystalDiskMark Vitează citire (MB/s)
 /USB2.0: 34.57
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB2.0: 32.96
**NOTĂ LEVEL: 5,67 / RAPORT PRET-
 PERFORMANȚĂ: 4,48**
PRET ESTIMAT (LEI): 335



6



Corsair Voyager 16GB CMFVY3S-16GB

Unul din cele mai mici și mai ușoare dispozitive de stocare USB 3.0 din piață, Corsair Voyager este un dispozitiv de stocare USB 3.0 care poate fi folosit pentru a stoca și transfera date.

SPECIFICAȚIE:

Ofertant: ITDirect
 Capacitate utilizabilă (MB): 15264
 Dimensiuni: 72 x 23 x 14 mm
 Material carcasă: cauciuc
 CrystalDiskMark Vitează citire
 (MB/s) /USB3.0: 79.71
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB3.0: 21.23
 CrystalDiskMark Vitează citire
 (MB/s) /USB2.0: 34.55
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB2.0: 21.41
**NOTĂ LEVEL: 4,91 / RAPORT
 PRET-PERFORMANȚĂ: 4,97**
PRET ESTIMAT (LEI): 125

SPECIFICAȚIE:

Ofertant: ITDirect
 Capacitate utilizabilă (MB): 15264
 Dimensiuni: 84 x 22 x 22 mm
 Material carcasă: metal
 CrystalDiskMark Vitează citire
 (MB/s) /USB3.0: 79.95
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB3.0: 21.2
 CrystalDiskMark Vitează citire
 (MB/s) /USB2.0: 34.6
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB2.0: 21.58
**NOTĂ LEVEL: 4,85 / RAPORT PRET-
 PERFORMANȚĂ: 4,07**
PRET ESTIMAT (LEI): 176

Rezistent la șocuri, la apă și la
 presiune, Survivor este un dispozitiv de
 stocare USB 3.0 care poate fi folosit
 pentru a stoca și transfera date.

Corsair Survivor 16GB CMFSV3-16GB



8

SPECIFICAȚIE:

Ofertant: Partenerii Verbatim
 Capacitate utilizabilă (MB): 15164
 Dimensiuni: 70 x 22 x 9 mm
 Material carcasă: plastic
 CrystalDiskMark Vitează citire
 (MB/s) /USB3.0: 65.79
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB3.0: 35.08
 CrystalDiskMark Vitează citire
 (MB/s) /USB2.0: 34.56
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB2.0: 29.42
**NOTĂ LEVEL: 4,55 / RAPORT
 PRET-PERFORMANȚĂ: 4,22**
PRET ESTIMAT (LEI): 155

9

Unul din cele mai mici și mai ușoare dispozitive de stocare USB 3.0 din piață, Verbatim Store'n'Go este un dispozitiv de stocare USB 3.0 care poate fi folosit pentru a stoca și transfera date.

Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 16GB #43895



10

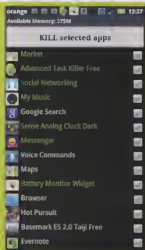
SPECIFICAȚIE:

Ofertant: www.ikeit.ro
 Capacitate utilizabilă (MB): 7560
 Dimensiuni: 55 x 16 x 8 mm
 Material carcasă: plastic
 CrystalDiskMark Vitează citire
 (MB/s) /USB3.0: 54.15
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB3.0: 18.01
 CrystalDiskMark Vitează citire
 (MB/s) /USB2.0: 34.54
 CrystalDiskMark Vitează scriere
 (MB/s) /USB2.0: 18.07
**NOTĂ LEVEL: 5 / RAPORT PRET-
 PERFORMANȚĂ: 7,8**
PRET ESTIMAT (LEI): 31

Cu un raport preț/performanță exemplar,
 COLOR TURN este un dispozitiv de stocare
 USB 3.0 care poate fi folosit pentru a stoca
 și transfera date.

Team Group COLOR TURN 8GB TG008GE902V3

Aplicații mobile



Advanced Task Killer 1.9

Task manager

Utilizatorii avansați simt nevoia unui task manager. Un utilizator obișnuit resimte negativ impactul anumitor aplicații în performanța smartphone-ului. Asta se întâmplă pentru că Android nu închide aplicațiile atunci când acestea sunt părăsite, ci le reduce prioritatea de execuție. Unele configurații nu pot face față unui număr mare de cereri de procesare și încep să dea semne de oboseală. Aici Advanced Task Killer se va dovedi util și ne permite închiderea forțată. Vă dăm un singur sfat: folosiți-o doar la nevoie, pentru că pe versiunile mai mari de Android 2.2 există optimizări automate și mai mult veți încetini aparatul decât să îl faceți mai rapid. Evaluare: ★★★★★



Sygy: GPS Navigation

Navigare asistată de GPS

Sygy: GPS Navigation este singura soluție offline de navigare asistată de GPS pentru Android care oferă hărți de calitate și pentru România. Soluția dispune de o interfață grafică optimizată și veți vedea că pe majoritatea aparatelor de generație nouă se mișcă deosebit de bine, chiar și pentru modul de vizualizare 3D. Ce trebuie să știți despre ea este că permite crearea de



rute cu puncte intermediare, se pot descărca (contra cost, bineînțeles) doar acele hărți de care aveți nevoie, are funcții de avertizare zavizi de radare și alte limitări de

pe traseu. Baza de date cu punctele de interes e largă, bunicică și pentru România. Primele șapte zile de folosire sunt gratuite. Evaluare: ★★★★★



Sense Analog Clock Widget 3.2.3

Widget pentru homescreen

Un element de atracție este setul extins de widgeturi și funcții aduse prin HTC Sense. Cine a folosit o dată așa ceva va dori permanent să revină. Sense Analog Clock Widget e un widget gratuit ce aduce pe orice alt Android o parte din puterea HTC Sense. Dispuneți de o combinație de ceas cu prognoză meteo, informații despre sistem și nivelul bateriei. Alegeți modul de afișare a orei (12/24), lo-

cația pentru care este adusă prognoza meteo, modul de afișare (Fahrenheit sau Celsius) și dacă doriți să aveți sau nu informații despre sistem: memorie, ocupare procesor. Widgetul ocupă destul de mult spațiu pe ecran și ar fi bine să îl utilizați doar pe rezoluții de cel puțin 480 x 800 pixeli. Nu ocupă multe resurse și, dacă doriți, puteți să îl aplicați un skin personalizat. Evaluare: ★★★★★



Basemark ES 2.0 Taiji Free

Benchmark 3D

Instrument cu care puteți măsura performanța 3D a unei platforme Android. Il folosim și noi pentru măsurarea performanțelor produselor Android ce ajung în redacție. De menționat că benchmark-ul este făcut de Futuremark, cunoscuta companie care produce 3DMark și PCMark. Evaluare: ★★★★★



Claudiu_04

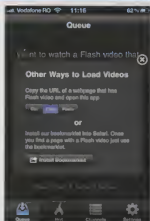
Care a fost primul
tău telefon mobil?

Al meu a fost 3310 :P

Forum Vodafone

Conectează-te la
Comunitatea Telecom!

Redacția LEVEL a testat câteva aplicații pentru platformele mobile. Cele mai bune și mai utile vor fi prezentate în paginile acestei rubrici. Dacă ai descoperit o aplicație interesantă, așteptăm sugestii la level@level.ro.



SkyfireVideoQ

Film în Flash pe iOS

Chiar dacă din ce în ce mai multe site-uri renunță la Flash din varii motive, printre care și lipsa compatibilității cu iOS, există încă numeroase filme online pe care nu le puteți vedea pe iPhone. Soluția vine sub forma aplicației de 1,99 \$, denumite Skyfire VideoQ. Compatibilă atât cu ecrane de iPhone, cât și de iPad, aplicația este o soluție rapidă și eficientă pentru o problemă ce există de câțiva ani. Practic, găsiți site-ul cu clipul care vă interesează pe Safari, îi dați Copy, iar dacă în secunda următoare accesați aplicația Skyfire VideoQ, sunteți invitat să vizionați clipul din clipboard.

Evaluare: ★★★★★

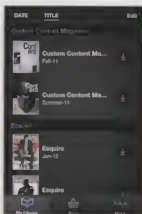


Speed Test

Care este viteza?

Speed Test este oglinda serviciului omonim www.speed-test.net, folosit de milioane de oameni în fiecare zi. Vă ajută să testați performanța rețelei la care sunteți conectat, afișează rezultatul în Mbps, kbps sau kB/s și vă permite să realizați un istoric. Extrem de util!

Evaluare: ★★★★★

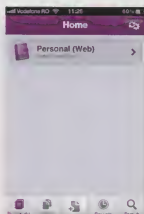


Zinio

Reviste pe iPhone

Zinio, o aplicație gratuită disponibilă pe orice platformă, este, probabil, cel mai mare magazin virtual de reviste și publicații de orice gen. Printre altele, include și o interfață prietenoasă pentru achiziționarea și lectura de conținut editorial digital. Lectură plăcută!

Evaluare: ★★★★★



OneNote

Notițe parolate

Ca utilizator de Windows, aveți probabil un cont pe Windows Live. One Note folosește respectivul cont pentru autentificarea în aplicație și vă poate pune la păstrare gratuit un număr de până la 500 de notițe. One Note sincronizează toate notițele cu serviciul Microsoft SkyDrive.

Evaluare: ★★★★★



Word Lens

Ce zice acolo?

Word Lens e una dintre acele aplicații care îți se par magice. În teorie, e un banal translator care, deși nu știe prea multe limbi, aduce în practică un proces de traducere care implică o serie de elemente originale. Aplicația este gratuită, însă fără unul din modulele de 7,99 euro, nu este foarte utilă. Printre module se numără posibilitatea de a traduce din spaniolă în engleză, franceză în engleză și viceversa. Practic, intraiți în aplicație, moment în care se activează camera, alegeți modulul pe care vreți să-l utilizați și orientați iPhone-ul către un text într-o limbă străină. În acel moment, folosind același font, aceeași dimensiune și aceeași culoare, textul din fața camerei este tradus în limba aleasă. Totul se petrece prin realitatea augmentată.

Evaluare: ★★★★★

Intră pe forum.vodafone.ro și discută despre telefoane, aplicații, acoperire și multe altele. În plus, poți câștiga un Samsung Galaxy Tab 10.1, un Vodafone Smart Tab 7 sau un Galaxy Nexus.



Titlu Amintirea Pământului

Autor Orson Scott Card

Editura Nemira

Amintirea Pământului spune povestea celor care au părăsit Pământul distrus de războaie și s-au stabilit pe planeta Harmony. Pentru a nu repeta erorile ce au dus la distrugerea civilizației terestre, computerul principal de pe orbita planetelor a fost programat ca gardian al acestei lumi. Misiunea sa este să apere specia umană de singurul dușman care ar putea-o distruge: omenirea însăși.

Pe Harmony nu există arme de distrugere în masă și nici tehnologii care le-ar putea construi. Însă, după 40 de milioane de ani, inteligența artificială de pe orbită constată că a pierdut accesul la unele bând de memorie și că se confruntă cu avarii repetate, iar pe planetă oamenii încep să se gândească la putere, bogăție și cuceriri...

Amintirea Pământului este primul volum din seria Întoarcerea acasă, continuată la Editura Nemira de Chemarea Pământului (2010) și Navele Pământului (în curs de apariție).

„E imposibil să te interpuși din lectură, dar trebuie! Altfel nu mai poți face nimic zile la rând...”

San Francisco Chronicle

„Strălucirea cărții nu rezidă atât în intrigă, deși nu este în niciun caz neinteresantă, ci în personaje. Card ne arată că acțiunile și alegerile tuturor personajelor pot fi înțelese, dacă nu chiar justificate, cât timp evenimentele sunt prezentate din perspectiva lor. «Răul» nu este prezentat ca dorința îndrăgostită de a face rău, ci ca tentativă nereușită de a face bine.”

SFRevu

„Încă a poveste minunată purtând marca inconfundabilă a lui Orson Scott Card.”

Publishers Weekly

Ca fapt divers, Orson Scott Card este singurul autor de science fiction care a primit în doi ani consecutivi prestigioasele premii Hugo și Nebula.

orson scott card

amintirea pământului



Primul volum din seria ÎNTOARCEREA ACASĂ

CÂȘTIGĂTORII LUNII DECEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția decembrie 2011, ce a avut ca premii romanele Măntăitorul Dunii de Frank Herbert, sunt următorii: Bălan Adrian din Cluj-Napoca, Astăluș Alina-Elena din București, Calborean Angela din Sibiu, Cojocaru Bogdan Theodor din Botoșani și Dragomir George Ciprian din Târgoviște.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail: emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.415.728.

Câștigă unul din cele cinci romane Amintirea Pământului de Orson Scott Card răspunzând la întrebarea:

Din ce serie face parte Amintirea Pământului?

- ▶ Dune
- ▶ Întoarcerea acasă
- ▶ Odiseea Spațială



Nume, prenume					
Cod numeric personal					
Str.		Nr.	30	Sc.	Ap.
Localitate					
Cod Poștal				Județ	
Telefon					
e-mail					

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 martie 2012. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna aprilie 2012 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.





Calul de luptă

Dacă iubiți animalele și filmele, atunci cu siguranță ați plăns împreună cu noi toți celiați în momentul în care ați văzut Hachi. Atăta putere a avut acel film încât, în momentul în care l-am auzit pe maestrul Spielberg spunând că War Horse este închinat tuturor cailor care au fost lângă noi în războaie și de-abia apoi o poveste de prietenie între un cal deosebit și stăpânul domnului lui, m-am gândit cu frică la ce va urma. Surprinzător, deși mai avea un pic și scria la început „pentru Oscar”, Spielberg și-a cam bătut joc de munca lui. Oricine știe cu adevărat ce înseamnă munca pământului sau războiul, fără a mai vorbi de puțină fizică, va fi dezamăgit din loc în loc. Motiv pentru care sper că filmul să fie nominalizat, dar să nu câștige nimic. Chiar așa? Hollywood-ul nu mai e în stare să spună o poveste fără a fabula? Singurul care merită ceva este calul, care ar putea primi premiul pentru cel mai bun actor (sau actriță, n-am verificat) fără probleme. Deși e clar că bătrâneii care aleg premiile nu au curajul să o facă. Ca mai toate filmele lui Spielberg, și War Horse este o poveste deosebită care te absoarbe și te face să uieți de orice inadvertențe. Ești prins și te bucuri de un film mult mai cald decât credeai inițial, deși în multe locuri copiat după altele și chiar clișeic. Momentul de care tuturor ne era frică vine și ne sfășie sufletele, așa cum era de așteptat. Lenea, lipsa de idei originale sau pur și simplu de minte nu lasă nimic să fie unul extraordinar, dar asta nu înseamnă că nu e unul bun. Recomand!

www.

urbandictionary.com

Nu-i așa că ți se pare că limba engleză este prea săracă în cuvinte? Știam eu! Așa că iată un site pe care fiecare dintre noi poate adăuga un cuvânt sau o expresie care s-a însemnat ceva. Oricum. Dacă are cât de cât sens, fie și doar pentru tine, poate deveni noua expresie a secolului. Te-ai săturat să spui Cool de fiecare dată când ceva ți se pare fain sau Fuck! când cineva te calcă pe bățatură? Adaugă propriul tău cuvânt. Marfă nu se pune pentru că deja e luat.



howstuffworks.com

De ce apa se evaporă? De ce Harry Potter are nevoie de bagheta magică pentru a putea transforma apa în vin? De ce poluarea vine de la oraș și nu de la țară? De ce are vulpea coadă? De ce ne udam când plouă? De ce focul scoate fum? De ce nu putem să mergem în mână? De ce ne nu crește păr în palmă? De ce trebuie să dormim? De ce albul ochilor este câteodată galben? De ce nu poți învința un câine să tragă apa la veci? Dacă nu știi răspunsul la aceste întrebări, intră pe howstuffworks.punct.com și vei afla.

Trimite cuvântul **CARTE**
prin sms la numărul **7555**
și poți comanda oricare dintre
cărțile colecției **CHIP Kompakt**



Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în oricare dintre rețelele
Orange, Vodafone sau Cosmote

Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii poastre
vă va contacta pe numărul pe care a fost trimis mesajul,
pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa în care să o primeți.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*

un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +

Colecția de cărți CHIP Kompakt



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Dorec abonamentul începând cu luna	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS <small>Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one</small>			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS <small>Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one</small>			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS <small>Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one</small>			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completati online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament și trimiteți acestuia pagina completată, abonamentele alinate și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță), ordin de plată sau mandat poștal pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro sau prin fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Bădărești, Buzău, CP 1500530 Brașov. Pentru orice altă detaliere, vă rugăm să ne contactați pe e-mail la abonamente@3dmc.ro sau telefonic la: 0268-418728, 0368-4151, 0733-570511, 0744-754963 interior 301 sau fax 0268-418728.

Revista este publicată lunar în fiecare luni.

Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârstă _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poștal _____ Județ _____

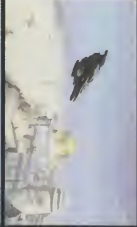
Telefon _____ e-mail _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abon. cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Conținutul conținutului de date: © D Media Comunicare S.R.L. General Manager: Dr. Bădărești. Conținutul acestor formulare sunt de acord cu informațiile menționate mai sus. Pentru a putea fi introduse în baza de date a D Media Comunicare S.R.L. și în sistemul pentru activarea de abonamente, este necesară completarea în conformitate cu prevederile art. 11-18 din Legea 677 din 2001 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și exercitarea drepturilor individuale. Dacă nu vă dădeați acordul, informațiile personale nu vor fi prelucrate. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, prin poșta la adresa: D Media Comunicare S.R.L. CP 1500530 Brașov sau prin telefon la numărul 0268-418728 x D Media Comunicare S.R.L. în orice altă adresă de business a D Media Comunicare S.R.L. cu caracter personal a ANS PCCP sub numărul 411.



Complete 102

© 2007 Wiley

PC DVD-ROM



PRECURSORS

DEEP SHADOWS



review

Întinericul este în mâinile tale!



review

Călare pe cai putere.



review

Regele se întoarce câmpul de luptă.

În ediția lunii **februarie** veți putea citi:

Marele test al televizoarelor!

Ce funcții trebuie să aibă televizoarele moderne și, mai ales, care sunt cele pe care trebuie să le avem în vedere

Facebook vs. Google+

Google+ este rețeaua care promite să facă toate lucrurile mai bine. Dare ce răspuns are Facebook?

Windows 8 și UEFI Secure Boot

Implicații de dincolo de securitate

Înfruntarea titanilor

Radeon HD 7970 de la AMD dă ochii cu cele mai puternice plăci grafice existente pe piața din România: Radeon HD 6990 și GeForce GTX 580.

**DOAR
24,98 LEI**

DVD
24,98 lei
FEBRUARIE 2012

PACHET PROMOȚIONAL!

PROIECT SUSȚINUT DE
Microsoft

CHIP DVD + CARTE

EXCEL
2010

**DOAR
24,98 LEI**

**Primii pași în business
intelligence**

CHIP

GO DIGITAL

02 / 2012 www.chip.ro



>52

Marele test al televizoarelor!

Între ele de ce sunt capabile 19 dintre cele mai recente modele!

Facebook vs. Google+

Google+ este rețeaua care promite să facă toate lucrurile mai bine. Dare ce răspuns are Facebook?

Windows 8 și UEFI Secure Boot

Implicații de dincolo de securitate

Înfruntarea titanilor

Radeon HD 7970 de la AMD dă ochii cu cele mai puternice plăci grafice existente pe piața din România: Radeon HD 6990 și GeForce GTX 580.

CHIP DVD + CARTE

EXCEL
2010

**Primii pași în business
intelligence**

Implicații de dincolo de securitate

Prin exemple practice:

Microsoft

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

**CHIP DVD +
CARTE**

**EXCEL 2010
în exemple practice**

Noua generație Wireless N SmartBeam este aici

D-Link DIR-645



Port USB

Conectare la o imprimantă sau USB storage drive

Porturi LAN cu prioritarizare

Conectare la PC, console de jocuri sau alte dispozitive

Port de Internet

Alimentator

Conectare rapidă



Prioritarizare



Antene multidirecționale



Routerul DIR-645 cu noua clasă de wireless N SmartBeam asigură acoperire îmbunătățită în zonele cu semnal slab sau fără semnal.

Prin cele 6 antene interne multifuncționale și formă cilindrică, DIR-645 păstrează valorile de transfer ridicate ale Wireless N indiferent de poziția față de router a laptopurilor și a altor dispozitive wireless.

Suplimentar, clienții D-Link se vor bucura de porturile LAN și WAN Gigabit, portul USB cu funcția SharePort plus (multifuncțională de rețea și unitate de stocare de tip USB HDD sau Memory Stick USB).

Cel mai bun wireless are acum forma cilindrică! Forma lui DIR-645.

Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link®
Building Networks for People